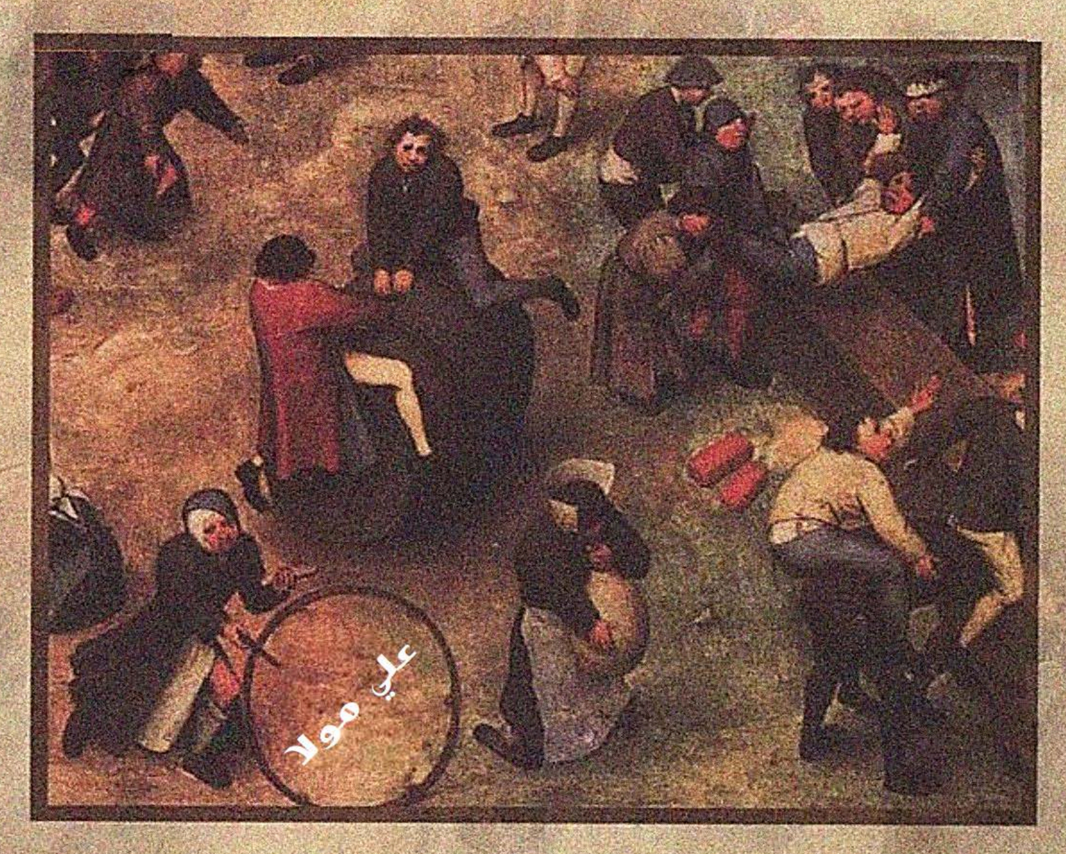
ديناميكية اللعب

في الحضارات والثقافات الإنسانية

يوهان كوتسينغا



ترجمة : د. صديق محمد جوهر

نبذة عن المؤلف:

ولد يوهان هوتسينغا في مدينة غرونينغين بهولندا عام 1872 وتلقى تعليمه الجامعي في الجامعة التي تحمل اسم المدينة، مسقط رأسه. كما درس اللغويات المقارنة (الهندية والجرمانية) في جامعة لايبزغ بولاية ساكسونيا الألمانية قبل حصوله على درجة الدكتوراه عام 1897 من جامعة غرونينغين. ثم تولى العمل بالتدريس لمدة قصيرة أستاذاً للتاريخ في المدرسة الثانوية في مدينة هارلم. وبعد ذلك تقلد منصب أستاذ التاريخ الهندي في جامعة أمستردام. ثم أصبح أستاذاً للتاريخ في جامعة غرونينغين في الفترة من عام 1905 إلى عام 1915. وأخيراً أصبح أستاذاً للتاريخ العام في جامعة لندن- في بريطانيا.

من بين أعماله المعروفة «في ظل أشباح الغد» و«شروط استرجاع الحضارة» و«عالم مستباح». و«خريف العصور الوسطى».

نبذة عن المترجم:

حصل د.صديق محمد جوهر على درجة الليسانس في اللغة الإنجليزية من جامعة عين شمس بالقاهرة في عام 1981 وعمل معيداً في الجامعة نفسها. ثم حصل على درجتي الماجستير والدكتوراه في الأدب الإنجليزي بتقدير ممتاز من جامعة إنديانا بالولايات المتحدة الأمريكية. تولى تدريس مادة الترجمة في بعض الجامعات العربية كما عمل مترجماً فورياً وتحريرياً لدى بعض الجهات الحكومية في العالم العربي.

يوهان هوتسينغا

ديناميكية اللعب

في الحضارات والثقافات الإنسانية

ترجمة:

د. صديق محمد جوهر

الطبعة الأولى 1433هـ 2012م
حقوق الطبع محفوظة
© هيئة أبوظبي للثقافة والتراث (كلمة)

ديناميكية اللعب في الحضارات والثقافات الإنسانية

يوهان هوتسينغا

CB151.H812 2011
Huizinga, Johan, 187-21945
ديناميكية اللعب في الحضارات والثقافات الإنسانية / تأليف يوهان هوتسينغا
ترجمة د. صديق محمد جوهر- أبوظبي : هيئة أبوظبي للثقافة والتراث، كلمة، نوفمبر 2011.
ص566 : 13.5×20سم.
ترجمة كتاب: Homo ludens
تدمك: 978-9948-01-781-3
1-الحضارة – فلسفة. أ-جوهر، صديق محمد.

يتضمن هذا الكتاب ترجمة عن الأصل الإنجليزي:

Johan Huizinga

Homo Ludens



www.kalima.ae

ص.ب: 2380 أبوظبي، الإمارات العربية المتحدة، هاتف: 451 6515 2 971+ فاكس: 127 6433 2 971+

Nederlands Literair
Productie-en Vertalingenfonds
Foundation for the Production and Translation of Dutch Literature
www.nlpvf.nl
office@nlpvf.nl
Bank VSB 861798066

Nederlands letterenfonds
dutch foundation for literature

ديناميكية اللعب

في الحضارات والثقافات الإنسانية

المحتويات

تنويه بقلم المترجم

النسخة الحالية من الكتاب والتي ترجمت إلى اللغة العربية، هي النسخة التي كتبها المؤلف الهولندي نفسه باللغة الإنجليزية[1] قبل وفاته ثم قامت دار النشر بإضافة بعض الفقرات التي استبعدها المؤلف (من النسخه الإنجليزية) والتي كانت موجودة في النسخة المنشورة باللغة الألمانية. والجدير بالذكر أن الكتاب ظهر في المكتبات للمرة الأولى باللغة الهولندية ثم تُرجم إلى الألمانية، وإلى العديد من اللغات الغربية والشرقية.

(1) لقد استخدم المؤلف في متن هذا الكتاب عبارات عديدة ومصطلحات وأشعاراً بلغات مختلفة غير الانجليزية تزيد عن ثلاثين لغة منها: الإسبانية ، الإيطالية، البرتغالية، الرومانية، اللاتينية، اليونانية، الهولندية، الألمانية، الفرنسية، الفلمنكية، الفيريزيانية، الهندية، السنسكريتية،الأنجلوساكسونية، العربية، النرويجية، الدانماركية، السويدية، الصينية، العبرية، الآيسلندية، اليابانية، الفارسية، الروسية، القطالانية، لغة الرايتو، اللغات السلافية في شرق أوروبا بالاضافة إلى لغات أخرى عديدة من أفريقيا وآسيا ولغات شعوب نهر الأمازون، ولغات قبائل الهنود الحمر في مقاطعة كولومبيا البريطانية بكندا، ولغات بلاد الأسكيمو، ولغات قبائل منطقة الكاريبي..إلخ. (المترجم).

افتتاحية

ولد يوهان هوتسينغا[1] في مدينة غرونينغين «Groningen» بهولندا عام 1872، وتلقى تعليمه الجامعي في الجامعة التي تحمل اسم المدينة، مسقط رأسه، حيث كان أبوه – الأستاذ الجامعي المتخصص في علم الفيسيولوجي– يعمل في كلية الطب بالجامعة نفسها. كما درس هوتسينغا اللغويات المقارنة (الهندية والجرمانية) – لفترة محددة– في جامعة لايبزغ بولاية ساكسونية الألمانية قبل حصوله على درجة الدكتوراه عام 1897 من جامعة غرونينغين، ثم تولى العمل بالتدريس لمدة قصيرة أستاذاً للتاريخ في المدرسة الثانوية في مدينة هآرلم – التي يُطلق عليها اسم مدينة الزهور – عاصمة مقاطعة شمال هولندا. وبعد ذلك تقلد هوتسينغا منصب «أستاذ التاريخ الهندي» في جامعة أمستردام، ثم أصبح أستاذاً للتاريخ في جامعة غرونينغين في الفترة من عام 1905 إلى عام 1915. وأخيراً أصبح أستاذاً للتاريخ العام في «جامعة لندن» ببريطانيا. ومن الجدير بالذكر أن هوتسينغا

(1) حصل هوتسينغا على شهادته الجامعية الأولى عام 1895، ثم الدكتوراه وكان عنوان امروحته هو: (دور المهرج في الدراما الهندية).

ملحوظة: جميع الهوامش الواردة في أسفل صفحات الكتاب بالإضافة إلى العبارات المكتوبة بين مزدوجين في متن الكتاب من إعداد المترجم بهدف إزالة الغموض الذي قد يكتنف بعض أجزاء النص الأصلي وإلقاء الضوء على بعض المصطلحات والفقرات وتوضيحها من أجل التيسير على القارئ العربي.

قد توفي عام 1945 عن عمر يناهز ثلاثة وسبعين عاماً.

على الرغم من أن باكورة مؤلفاته كانت تتعلق بتاريخ وثقافات الشعوب الهندية إلا أن كتابه الشهير «خريف العصور الوسطى» الذي تناول مرحلة العصور الوسطى في أوروبا قد جذب أنظار النقاد والمؤرخين الأوروبيين إليه بالإضافة إلى كتابه الذي تناول السيرة الذاتية للفيلسوف الروتردامي دسيدريوس إراسموس[1]. ومن بين أعماله المعروفة «في ظل أشباح الغد» و«شروط استرجاع الحضارة» و«عالم مستباح». إلا أن كتابه الموسوعي «ديناميكية اللعب في الحضارات والثقافات الإنسانية» يعد علامة بارزة في تاريخ الدراسات الثقافية الأوروبية المعاصرة ويُعتبر الدراسة الأولى التي تتناول نظرية اللعب وعلاقتها بالثقافة الإنسانية والتطور الحضاري على مر العصور.

---

(1) فيلسوف هولندي (1469—1536) عاش في روتردام وبال (بازل)، حاول أن يقرب بين المذهب الكاثوليكي والحركات الإصلاحية في أوروبا، عرف عنه طبعه الساخر كما ورد في دراسته (مناظرة في مدح الجنون)، كما سعى لوضع مبادئ الحركة الإنسانية التي كان من روادها وفق التوجهات المسيحية. وكان يكتب باللغة اللاتينية، وسعى إلى الاقتراب من الحركة الإصلاحية في الكنيسة الأرثوذكسية.

المقدمة

بقلم: جورج شتاينر

يبدو أن حياة يوهان هوتسينغا 1872–1945 كانت هادئة ومستقرة رغم آلامه ومعاناته في ظل الاحتلال النازي لهولندا الذي لم يثنه عن مواصلة نشاطاته كمؤلف ومؤرخ. لقد تقلد العديد من المناصب الأكاديمية المرموقة في الجامعات الهولندية حيث عمل أستاذاً للتاريخ في جامعة غرونينغين، وهي من الجامعات المتميزة -إلى حد كبير- التي كتب عنها يوهان دراسة شيقة تناولت تاريخ تلك الجامعة على مدار مائة عام. ثم شغل كرسي التاريخ في جامعة ليدن العريقة في الفترة من عام 1915 إلى عام 1941، ويُعد هذا المنصب من أسمى المناصب العلمية في الجامعة. وفي مدينة ليدن -ذات الأسطح الجملونية- النابضة بالحياة والمفعمة بعبق الذكريات المستوحاة من التاريخ السياسي والثقافي الأوروبي- خاصة تاريخ القرن السابع عشر- تفتقت قريحة يوهان، وكتب أعظم مؤلفاته ودراساته الأدبية والسياسية والدينية التي كانت انعكاساً لتجربته الحياتية. في هذه المدينة نمت وترعرت شخصيته الوقورة ذات الحساسية المرهفة، وبعدما نشر كتابه التاريخي «خريف العصور الوسطى» أصبح الرجل ملء السمع والبصر في أوروبا بأسرها.

وعلى الرغم من بعض الانتقادات التي تعرض لها الكتاب علاوة على تحفظات وملاحظات عدد من المؤرخين إلا أنه يعد من الروائع التاريخية التي سبرت الأغوار الثقافية والنفسية للعصور الوسطى. لقد أثبت كتاب «خريف العصور الوسطى» أن يوهان هوتسينغا هو الوريث الأكاديمي للكاتب العظيم ياكوب بوركهارت[1] الذي ألهمت كتبه– عن عصر النهضة في إيطاليا– يوهان فانكب على دراسة التاريخ الأوروبي القديم. وكان الرجلان يُعتبران من ورثة الفيلسوف إراسموس «Erasmus» وممن ساروا على نهجه، خاصة بعدما كتب يوهان السيرة الذاتية لاراسموس والتي نُشرت في عام 1924. ولقد استطاع الرجلان (بوركهارت وهوتسينغا) كل في مجال تخصصه، وكل في مدينته– بال (Basel) وليدن– تنقية وإعادة تشكيل وبناء الخطاب التاريخي والحضاري على أسس علمية نزاعة إلى الحدس الفلسفي. وبفضل الارتباط العاطفي والشخصي– الذي يفتقد إلى التمييز أحياناً– بين بوركهارت والفيلسوف الألماني نيتشه، كان بوركهارت يؤمن بأن القيم الأوروبية والإنسانية تعاني من العديد من الأزمات التي تهدد بقاءها. أما هوتسينغا فقد شهد تداعيات سقوط النموذج القيمي الأوروبي وهو قابع في منفاه

---

(1) مؤرخ سويسري (1818–1897) من أهم من كتبوا عن التاريخ الحضاري الأوروبي وتاريخ عصر النهضة. أشهر مؤلفاته (حضارة عصر النهضة في إيطاليا).

الكنسي– داخل أبريشية منعزلة في شرق هولندا. وبينما كان يقضي شتاءه الحياتي الأخير في هذا المكان الكئيب، قارس البرودة، ظل هوتسينغا يستخلص العبر والدروس ويدعو إلى تحويل لحظة الإنهيار إلى زخم متجدد.

لقد كان هوتسينغا مولعاً بالثقافة باعتبارها نوعاً من اللعب، ويرجع هذا الاهتمام إلى عام 1903 عندما أكمل دراسته في مجال الاستشراق ودراسات اللغة السنسكريتية. وفي سيرته الذاتية «طريقي إلى التاريخ My Path to History» يروي لنا أنه تخصص في التاريخ بالمصادفة البحتة. ولقد أشار إلى الترابط بين الثقافة واللعب في خطابه إلى المجتمع الجامعي في جامعة ليدن عندما تولى منصب رئيس الجامعة في عام 1933.

تأثر هوتسينغا بالأزمة السياسية التي اجتاحت أوروبا في الثلاثينيات من القرن المنصرم، ونشوء الحركة النازية في ألمانيا حيث أصدر كتابه الشهير «في ظل أشباح الغد» عام 1935. وربما ازداد اهتمام هوتسينغا بمسألة اللهو واللعب بسبب تصاعد الأزمة السياسية في أوروبا، وكرد فعل معاكس ركز اهتمامه على السلوك الإنساني في سويعات المرح والمزاح والبهجة. ومن هذا المنطلق شرع هوتسينغا في تأليف كتابه الشهير «ديناميكية اللعب» وانتهى من كتابة الطبعة الأولى في عام 1938.

أما بالنسبة لعنصر اللعب فقد أشار إليه هوتسينغا على هذا النحو: «هو نشاط تفاعلي يتواصل على نحو مطرد في سياق زماني ومكاني محدد، وفي إطار تتابعي وفق قواعد حرة وغير ملزمة ليس لها علاقة بتحقيق المنافع المادية». إن مزاج اللعب مرتبط بحالة من النشوة والبهجة والحماس، وقد تكون هذه الحالة جزءاً من طقوس مقدسة أو طقوس احتفالية حسب المناسبة. ويمثل اللعب حدثاً مصحوباً بحالة نفسية من الشعور المفرط بالأهمية والقوة يشوبها شيء من التوتر والشد العصبي ويعقبها شعور بالمرح والاسترخاء. والجد ليس على النقيض من اللعب فقد يمثل اللعب أقصى درجات الجدية والاهتمام. وقد يُخدع الناس ويتصورون أن اللعب ليس إلا نوعاً من الرياضة الترفيهية تمارسه الطبقة المدللة وبالتالي يقللون من أهمية اللعب، وقيمته، وتأثيره. ويعتقد هوتسينغا أنه من الصعوبة بمكان إيجاد مرادف يكون نقيضاً لكلمة «اللعب» ويُعد عدم القدرة على إيجاد هذا النقيض دليلاً هاماً على أن اللعب يعتبر عنصراً فعالاً ديناميكياً يتغلغل في ثنايا حياتنا ويتفاعل مع كل مكونات السلوك الحضاري ومنظومة العلاقات الاجتماعية. وربما يمكن القول بأن مصطلح «عدم اللعب Non-play» قد يكون نقيضاً لمفهوم اللعب «play».

وبالرغم من أن اللعب ليس سوى نشاط هامشي يحدث بين

الفينة والأخرى، وبالرغم من علاقته الجزئية بالتاريخ والثقافة، إلا أنه أحد المكونات الرئيسة للأحاسيس الإنسانية. وبالإضافة إلى كون الإنسان صانعاً «Homo Faber» وحكيماً «Homo Sapiens» فإنه يعشق اللعب، فالإنسان يمتلك المهارة التي تجعل منه صانعاً خلاقاً وهو يمتلك كذلك البراعة التي تجعله حكيماً ولاعباً في آن واحد. لقد انتشرت بعض الأقوال المأثورة والموتيفات المنطقية إبان العصور القديمة وأثناء عصر النهضة، وفي مسرحيات شكسبير ومنها الديناميكية الجدلية المعروفة التي تؤكد أن الممثل- على خشبة المسرح- يُعد تجسيداً ليس فقط للإنسان وإنما يصور بشكل مكثف الحياة البشرية على أنها مسرحية يلعب فيها الإنسان أدواراً شتى، فهو في حقيقة الأمر يعيش في حالة من اللعب. لقد اتخذت هذه المفارقة الخاصة بالعلاقة التي تربط الإنسان باللعب أبعاداً تاريخية إيجابية في الدراسات التي قام بها يوهان هوتسينغا. فقد رأى أن اللعب - أو القيام بالأدوار الحقيقية على مسرح الحياة- يعد أحد ركائز الحضارة. وتأثر في هذا الرأي بعلمي الأخلاق والفلسفة الأفلاطونية المحدثة[1] «Neo-Platonism»، وعلى الرغم من إلمامه بعلم فقه اللغات الهندية الأوروبية «Indo-European»،

(1) نشأ المذهب الأفلاطوني المحدث أو الجديد في القرن الثالث الميلادي وهو عبارة عن الفلسفة الأفلاطونية المعدلة التي تنسجم مع المفاهيم التي نادى بها أرسطو بالإضافة إلى مفاهيم أفلاطونية شرقية ذات طابع ديني صوفي.

إلا أن مقاربته لموضوع اللعب كانت تعتمد على علم اللغويات. فالعديد من اللغات تتشابك وتتداخل وتتشابه في تعريف اللعب على أنه مجموعة من المباريات أو المنافسات أو الأحداث ذات الطابع الطقوسي.

وفي العهد القديم ورد في سفر صموئيل الثاني[1]– الجزء الرابع عشر– أن كل قتال مهلك يؤدي إلى الموت– هو نوع من اللعب. وفي الخطاب الديني والقانوني، وفي شتى المجالات الاجتماعية التي لا تعد ولا تحصى، تمثل العبارات والألفاظ المشتقة من مصطلحات ومفاهيم الألعاب والرياضة مخزوناً لغوياً لا يستهان به. ولقد استطلع هوتسينغا مدى تأثير العناصر الخاصة بالمسابقات الرياضية على نشوء وتطور الحضارات القديمة حيث تأثر في هذه المقاربة بآراء الفيلسوف الألماني فردريك نيتشه (1844–1900) نيتشه الواردة في كتابه «ميلاد التراجيديا» بالإضافة إلى الدراسات الرائدة التي قام بها مارسيل غرانيه[2] عن الحضارة الصينية القديمة. وقد اكتشف هوتسينغا أن تطور المجتمعات القديمة في شتى المجالات –الفنية والعسكرية

---

(1) أحد أسفار التناخ والعهد القديم ومنها سفر التكوين والخروج واللاويين والعدد والتثنية، ومن أنبياء العهد القديم يوشع ويوئيل وعاموس وعوبديا ويونان وميخا وناحوم وحبقوق وصفنيا وحجى وزكريا وملاخى.

(2) عالم اجتماع فرنسي «1884–1940» متخصص في دراسة الإثنولوجيا – علم الأعراق البشرية، له العديد من المؤلفات في تخصصه.

والاقتصادية– كان يعتمد على اللعب والتنافس في المسابقات الرياضية المنظمة. ويرى هوتسينغا أن هذه الألعاب الرياضية بالرغم من أنها كانت تؤدي في كثير من الأحيان إلى نتائج مأساوية مدمرة، إلا أنها كانت ترتكز في مجملها على التنافس عن طريق اللعب. وقد تناول بالنقاش والبحث الممارسات الغريبة والطقوس الشاذة التي كانت القبائل القديمة والشعوب البدائية تمارسها أثناء الاحتفالات والمناسبات.

ويرى هوتسينغا أن أبشع وأقذر مشاهد الخراب تُعد جزءاً من الحضارة الإنسانية عندما تكون في إطار الطقوس الاجتماعية وفي سياق القوانين والقواعد المتفق عليها في مجتمع ما. ويبدو أن الحضارة تتطور عن طريق لعبة الصراع، طالما أن هناك قواعد يخضع لها الجميع أثناء اللعب، وطالما أن الصراع يتم في حدود معروفة لا يتخطاها أحد. وتكمن المفارقة – حسب رأي هوتسينغا – في طبيعة التشابه بين اللعب والصراعات الحربية. وعلى سبيل المثال، فقد أدت المذابح المتبادلة بين الخصوم أثناء المواجهات –في الحروب التي دارت في العهد الإقطاعي – وإبان الصراعات العسكرية التي دارت بين الجيوش النظامية القديمة كما حدث في معركة فونتنوي[1]

(1) وقعت المعركة عام 1745 واستطاع الجيش الفرنسي فيها الانتصار على التحالف العسكري البريطاني – الهولندي، وكانت المعركة بسبب الخلاف على من يعتلي العرش في النمسا. وتقع فونتنوي كمدينة داخل النمسا حالياً.

إلى تدمير قواعد اللعب بين الجانبين. وفي مباريات المبارزة في العصور الوسطى أو مبارزات الساموراي تتضاءل الفوارق بين الحقيقة واللعب. ولقد أشار هوتسينغا بشكل غير واضح إلى أن العلاقة بين اللعب والحرب ظلت قائمة منذ الأزل إلى أن تلاشت مع نشوب الحرب الأهلية الأمريكية التي يعتبرها المؤرخون تجسيداً أولياً لفكرة الحرب الشاملة. ويرى هوتسينغا أن القائد الأمريكي الجنرال «شيرمان»[1] قد قرر إنهاء العلاقة بين الحرب واللعب بسبب خلفيته الدينية البيوريتانية المتطرفة؛ فقد كان أتباع المذهب البيوريتاني المتشدد في أمريكا يكرهون اللهو واللعب. ثمة عقيدة عسكرية رأت أن اللعب يتضمن نوعاً من الأحاسيس والمشاعر التافهة التي لا تليق بقوانين وتقاليد الحروب.

ومن خلال دراسة الألغاز والأحجيات القديمة، واتباع الطريقة الجدلية الديالكتيكية المعتمدة في تحليل الخطاب الفلسفي، توصل هوتسينغا إلى أن غريزة اللعب «play Instinct» ضرورية وأساسية من أجل استيعاب المعارف. والإنسان يمارس اللعب سواء أثناء مباريات لعب الورق مع خصم يخفي كل أوراقه أو مع الكون نفسه عندما

---

(1) وليام شيرمان «1820–1891» قائد أمريكي شهير أثناء الحرب الأهلية الأمريكية (1861–1865) عرف بقسوته واستخدامه لسياسة الأرض المحروقة إبان المعارك بين الجيش الاتحادي الشمالي وجيوش الولايات الجنوبية المتحالفة حيث كان قائداً في الجيش الاتحادي.

يسعى لانتزاع إجابات تتعلق بكل ما هو مقدس. إن هذا النموذج من اللعب– في رأي هوتسينغا – كان له تأثير كبير في تطور الشعر، فعلى الرغم من تعقُّد وتشابك القواعد التي تحكم نظم القوافي وعلم العروض، إلا أنها كانت في بادئ الأمر عشوائية المنشأ. وحيث إن الشاعر وفي أثناء نظم القوافي يسعى للتحرر بينما تحكمه قواعد عروضية جادة، إذن فهو يلعب لعبة ما وإن تكن أنبل وأعظم لعبة اخترعها الإنسان ألا وهي لعبة الشعر. ويعد الأدب بأسره نوعاً من اللعب لأن اللغة تكون في حالة من التحرر والاستقلالية والانطلاق حيث تتفاعل الكلمات في إطار معروف وفي ظل تقاليد وقواعد ليس لها علاقة بالمنافع الذاتية. ويزعم هوتسينغا أن الفن بجميع فروعه ليس إلا نوعاً من اللعب، ويعتبر الموسيقى تجسيداً للفن باعتبارها ذروة اللعب، بينما تمثل الفنون التشكيلية «Plastic Arts» مستوى أقل من اللعب، كما تتمتع هذه الفنون بديناميكية تنافسية تربط الفن باللعب.

ولو افترضنا أن تحليل هوتسينغا لديناميكية اللعب صحيحٌ، إذن فالحضارة لم تخرج من عباءة اللعب كما يخرج الجنين من رحم أمه، ولكن الحضارة ذاتها نشأت باعتبارها جزءاً لا يتجزأ من اللعب، واستمرت هكذا إلى يومنا هذا. وقد ظل هوتسينغا متمسكا برأيه حتى النهاية، فلم نشعر أثناء قراءتنا لدراسته عن العلاقة بين اللعب

وتطور الحضارات أنه تردد في آرائه، بل ظل يرددها حتى نهاية الكتاب. لقد كانت العادات الثقافية في العصور الوسطى والتقاليد التي أفرزت فن العمارة الباروكي «Baroque» في القرن السابع عشر، وفن الزخرفة الركوكي «Rococo» أو «الروكوكو» في القرن الثامن عشر، مفعمة بعنصر اللعب. ففي أثناء هذه العهود السعيدة كان التطور الاجتماعي من الأمور التي تستلزم احتفاليات ومهرجانات دائمة. وظلت فكرة اللعب تراودنا حتى إبان القرن الثامن عشر في ظل انتشار الفنون والعلوم السياسية، وظهور الأزياء والملابس الرسمية. وكان هناك تناغم «Divertimento» بين كل هذه الأشياء والطبيعة المحيطة بنا. أما في القرن التاسع عشر فقد فسدت الحضارة بعدما ارتدت أوروبا بأسرها «حُلة المرجل» أو بمعنى آخر بعدما دخلت الثورة الصناعية إلى أوروبا. وهكذا أصبحت المعطيات العلمية والطموحات التعليمية والوعي الاجتماعي من المكونات الرئيسة للحضارة.

لقد تخلص الإنسان من شعوره بالخطيئة والذنب كما تحرر من المعتقدات الغيبية الغامضة بعدما استبدل عبادة الغيب بعبادة التطور التقني وبالإيمان بأهمية العوامل والمردودات الاقتصادية، لقد كان ذلك نتاجاً للفلسفات العقلانية والمادية. وبعدما تم تجريد الإنسان من كل ما هو مقدس، ومن كل ماهو لعب، أطلق لنفسه العنان كي

يشيد عالماً صناعياً مزيفاً في ظاهره الرحمة وفي باطنه العذاب. لقد فشلت محاولة تجريد الإنسان من أهم سمتين متكافئتين ومترادفتين: القداسة واللعب، ومع ذلك استمر الإنسان في إقامة عالمه الصناعي المبتذل الذي يعكس تفاهة تفكيره. يومئذ انتهت سيمفونية اللعب حيث عزف الإنسان (اللاعب) لحنه الشتوي الأخير، ومنذ ذلك الحين توقفت حوريات البحر الجميلة عن الرقص مع الرعاة. لقد تعرض كتاب هوتسينغا الرائع «ديناميكية اللعب» لانتقادات عديدة تركزت على محورين؛ فقد رأى مثلاً المؤرخ الهولندي بيتر جيلفي دراسة له صدرت في عام 1961 أن كتاب هوتسينغا يمثل هجوماً ليس له مثيل على عصره. ومع ذلك فقد رأى جيل «أن كتاب هوتسينغا يعد دراسة رائعة ولكنه بني على أفكار خاطئه مرتجلة». كما اعترض جيل على خاتمة الكتاب المتشحة بالحزن والسوداوية. ولقد رأى جيل أن هواجس هوتسينغا عن قصة السقوط وخروج الإنسان من الجنة واستحواذ العديد من الآراء التشاؤمية على تفكيره، بالإضافة إلى كراهيته المفرطة لعصره قد أثرت في الجدل الدائر حول هذا الكتاب. ويعتقد جيل أن كتاب هوتسينغا يمثل الخاتمة الحتمية للاتجاهات والأفكار التي شكلت عالمه كمؤرخ وناقد ثقافي.

لقد تاثر هوتسينغا بدراسته للغة المندرين، وهي لغة البلاط الصيني القديم، كما تأثر بالتقاليد الشرقية الأنيقة، علاوة على أنه كان من

الصفوة والطبقة النخبوية التي ترعرعت على مبادئ وقيم الثقافة البورجوازية الراقية. ولذلك كانت رؤيته للحضارة الحديثة غير موضوعية– من وجهة نظر جيل– بسبب ولعه بالحضارات القديمة. إن نظرة هوتسينغا الماضوية للحضارة التي تأثرت إلى حد كبير بشغفه بحضارة الصين قد أبعدته عن عالمه المعاصر، وجعلته حبيس الماضي التليد. لقد تجاهل هوتسينغا في رؤيته للحركة الحضارية الجهود الإنسانية المضنية التي بُذلت من أجل تطوير الحضارة المعاصرة. لم يفطن هوتسينغا – حسب رأي جيل– إلى الثمن الذي دفعته البشرية في سبيل رفعة شأن الفنون المعاصرة وتدعيم الأفكار والمعتقدات الجديدة. إن فكرة هوتسينغا عن الحضارة كنوع من اللعب – حسب رأي جيل– هي مجرد خيالات وأوهام.

كما انتقد جيل نظرة هوتسينغا للفن والقانون والفلسفة والآداب حيث رفع من شأنها وجعلها في عنان السماء تارة، وتارة أخرى جعل القيم الفنية والفلسفية والأدبية تبدو عصية على عقلية الرجل العادي، ولذلك يصعب عليه استيعابها والإلمام بمعانيها. كما انتقد جيل تصوير هوتسينغا للمجتمع الفلمنكي في مقاطعة فلاندرز «Flanders» إبان العصور الوسطى. ويرى جيل أن رؤية هوتسينغا للمجتمع الفلمنكي تعتبر اختزالاً للتاريخ، حيث قام بتحويل الأحداث التاريخية إلى مشاهد براقة مصطنعه تتشابه مع الصورة

المزيفة التي رسمها بوركهات لمدينة فلورنسا إبان عصر النهضة الإيطالية. في كلتا الحالتين تحول التاريخ إلى احتفالية طقوسية تعكس إبداع بعض أبناء النخب المتعلمة من صفوة المجتمع الأرستقراطي. لقد زعم هوتسينغا في كتابه «ديناميكية اللعب» أن الديمقراطية التي صاحبت الحضارة الحديثة قد قضت على غريزة اللعب عند الإنسان، وكان يعتقد أن حضارة أبناء النبلاء والثقافة الأرستقراطية، قد أسهمت في تعزيز غريزة ومفهوم اللعب منذ القدم، أما المنافسات الرياضية التي تهدف إلى تحقيق الربح المادي وتحسين الظروف المعيشية ليس لها علاقة بمفهوم اللعب الذي يقصده حتى لو كانت الحكومات تشرف على تنظيمها.

لقد بنى جيل آرائه عن هوتسينغا ونقده اللاذع لكتاباته على فن المناظرات والجدليات العنيفة الذي أسسه كل من مينو تير براك، وهو كاتب هولندي متخصص في تاريخ العصور الوسطى 1902–1940، ويان رومين، وهو مؤرخ وصحافي هولندي ولد في روتردام 1893–1962. ولذلك جاءت انتقاداته صارخة. ويرى جيل أن ثمة حالة من الكآبة والعبوس تسيطر على الخاتمة التي توصل لها هوتسينغا عن العلاقة بين الحضارة المعاصرة واللعب. ومن وجهة نظر جيل ورفاقه فقد كان تناول هوتسينغا للبراهين التاريخية انتقائياً، حيث عكس هذا المنهج الانتقائي عناده وإصراره على رأيه. ولكن يبدو أن المسالة لم

تكن هكذا، ومن المحتمل أن الأمر كان أكثر بساطة مما تصوره خصوم هوتسينغا من الأكاديميين والنقاد. إن الحقيقة التي تقلق هؤلاء المفكرين - وعلى رأسهم جيل وأعوانه - تتمثل في أن الثقافة الأرستقراطية - التي سادت في أثينا القديمة إبان عهد بريكليس[1] «Periclean Athens»، وفي بريطانيا في العهد التيودري[2] «Tudors»، وفي فرنسا في عهد لويس الرابع عشر - استطاعت أن تحقق إنجازات رائعة في الفنون والآداب وشتى مجالات الفكر. ولقد تم ذلك في ظل وجود مجتمعات متعددة الطبقات، وفي ظل وجود طقوس اجتماعية ثابتة، في حين أن المجتمعات شبه الديمقراطية التي تقوم على توزيع مصادر الدخل والموارد الاقتصادية بشكل عادل قد وقفت في وجه التطورات الفنية والثقافية، وسعت إلى تقويض التفكير الإبداعي الخلاق في شتى المجالات. ومن المؤكد أن هوتسينغا كان يقف على الطريق الصحيح عندما تنبأ بأن الثقافة التي تفرزها المجتمعات الديمقراطية الاستهلاكية سوف تكون مختلفة عن الثقافات القديمة التي شكلت أصول الإرث الفني والفلسفي للبشرية جمعاء.

---

(1) سياسي أثيني «429-495 ق م». حكم أثينا بشكل متقطع منذ عام 460 ق م وحتى وفاته. حول أثينا إلى إمبراطورية وقادها في الحرب البيلوبونيسية ضد أسبرطة، كما قام ببناء البارثينون عن طريق المهندسين إكتينوس وكاليكراتيس «477-486 ق م». قضى هو وعائلته في طاعون اجتاح المدينة.

(2) العهد التيودري: الفترة التي كانت فيها عائلة تيودر تحكم بريطانيا «1485-1603».

إن هذا التكهن «Prognostication» من شأنه أن يجعل هوتسينغا تابعاً لفكر واتجاهات بوركهارت بينما ينأى بنفسه عن أفكار «بيترجيل» لأن الموروث الثقافي القديم يمثل نقطة مرجعية فاصلة بالنسبة لمؤرخ حضاري مثل هوتسينغا لأنه يختلف في آرائه وتطلعاته عن الليبراليين الجدد من أمثال جيل ورفاقه الذين يتفاءلون بالحضارة المعاصرة. لقد كان هوتسينغا شجاعاً عندما عرض أفكاره المتشائمة وآراءه الغارقه في نوستالجيا «Nostalgia» وحنين العودة إلى الحضارات الأرستقراطية القديمة؛ فلقد رأى هوتسينغا أن زمن الثقافة الراقية والمشاعر الفنية الراقية قد ولى، ولم يعد له مكان في ظل نظم تدعو إلى المساواة السياسية والعدالة الاقتصادية. وفي حين حاول الليبراليون الجدد من طبقة المثقفين –في الغرب– دس رؤسهم في الرمال قرر هوتسينغا مواجهة الكارثة الثقافية المحدقة بالحضارة المعاصرة، وظل مسكوناً بهواجسه الكئيبة حتى لفظ أنفاسه الأخيرة.

وبغض النظر عن الخلافات الفلسفية بين هوتسينغا والآخرين إلا أن الكتاب الماثل بين أيديكم – «ديناميكية اللعب» – فيه العديد من النقائص –في حد ذاته– لأن معظم الدلائل والبراهين التي ساقها هوتسينغا في هذه الدراسة لم تخضع للاستقصاء المطلوب. كما أن بعض النقاط التي وردت في الكتاب والخاصة بعلم الإيتومولوجي–

علم دراسة أصول وتاريخ الكلمات – فيها العديد من الأخطاء، كما أن محاولة هوتسينغا لإظهار أهمية «اللعب» عن طريق استعراض المصطلحات اللغوية المختلفة ليست مقنعة وتفتقر إلى الدراسات المتخصصة. ومن نقاط الضعف في هذا الكتاب عدم تطرق المؤلف إلى نظريات سيغموند فرويد[1] عن اللعب، خصوصاً دراسته ذائعة الصيت «ما فوق مبدأ اللذة Beyond the Pleasure Principle» التي تتناول غريزة اللعب بشكل عام. كما أن وجهة نظر هوتسينغا بأن نظم القوافي وكتابة الأشعار مرتبطان بالعقلية اللامنطقية التي تجسد أفكار الأطفال وسكان المجتمعات البدائية والعرافين والراجمين بالغيب يشوبها الغموض وعدم وضوح الرؤية. وفي عهد ليفي ستراوس[2] لا يمكن للمرء أن يأخذ على محمل الجد الادعاء

---

(1) عالم نفس يهودي نمساوي ولد في مورافيا –حالياً في جمهورية التشيك– عام 1856 وتوفي في لندن عام 1939. وكان يقيم في النمسا وإنجلترا. يعتبر مؤسس نظريات التحليل النفسي ولا تزال آراؤه تؤثر في العلوم الإنسانية والاجتماعية. تخرج من كلية الطب في جامعة فيينا، وكان متخصصاً في الممارسة الإكلينيكية الخاصة بالأعصاب. كما حصل على درجة الدكتوراه، وعمل في مجال العلاج النفسي والعصبي وعلاج الهيستيريا. له مؤلفات عديدة ودراسات عن دور الغريزة الجنسية في نشأة العلل النفسية، منها: (الشذوذ الجنسي) و(الجنس عند فرويد) و(الذاكرة) و(الإدراك) و(التغلب على الخجل).

(2) كلود ليفي ستراوس، عالم اجتماع فرنسي، ولد في عام 1908 توفي عام 2009. درس الفلسفة وعلم الاجتماع، له دراسات عديدة في مجال علم الإنسان والتحقيق الإنثولوجي الميداني. اكتشف أعمال رومان جاكوبسون، واللسانيات البنيوية واعتبرها منهجاً علمياً مطبقاً على الظواهر الإنسانية. من أهم أعماله (المدارات الحزينة).

الذي ساقه هوتسينغا عن العلاقة بين اللعب والأسطورة. كما أن ثمة التباساً بخصوص الأصول الطقوسية للدراما اليونانية القديمة حيث أن وجهة نظر هوتسينغا في هذا الصدد قد عفى عليها الدهر.

ثمة ملاحظات على تاريخ كتابة ونشر هذه الدراسة– «ديناميكيةاللعب»– فكل الدلائل تشير إلى أن هوتسينغا قد نشرها عشية الحرب العالمية الثانية، في حين أن هناك تكهنات وإرهاصات أخرى تدل على أنه قد كتبها في تاريخ سابق عندما كان هاوياً وفي بداية حياته الأكاديمية. ففي الثلاثينيات من القرن المنصرم، على سبيل المثال، كانت هناك معالجات ثاقبة ودراسات موثوق بها حققت العديد من الاختراقات العلمية في مجال الدراسات النفسية وعلاقة اللعب بالثقافة، ولكن هوتسينغا لم يتطرق إليها في كتابه. لقد نأى بنفسه عن دراسات علم النفس والتحليل النفسي، ولذلك لم يكن لديه دراية بالدلائل التي تم استنتاجها من جراء التجارب التي أجريت على ألعاب الأطفال خاصة البحوث المتعلقة باقتصاديات التفكيك والربط أو التدمير وإعادة البناء التي يقوم بها الصغار أثناء اللعب. وبالرغم من أن هوتسينغا قد اقتبس الكثير من الدراسات الفريدة التي قام بها مارسيل

موس.[1] إلا أن هذه الاقتباسات لم تكن فعالة في سياق الظواهر الاجتماعية التي يناقشها هوتسينغا، ولذلك كانت ملاحظاته عن التطور الاجتماعي غير محددة كما أنه تعامل على نحو عام مع قضية المجتمعات البدائية. وهكذا افتقدت دراسة هوتسينغا إلى عنصر أساسي ومدخل هام إلى مفهوم اللعب ألا وهو «علم الاجتماع».

ومن الجدير بالذكر أن علم الرياضيات دون غيره من العلوم الأخرى، خصوصاً فرع الرياضيات البحتة يمثل بالنسبة لهوتسينغا نوعاً راقياً من الألعاب المتقدمة والمعقدة. وحسب رأيه فإن اللعب في إطار علم الرياضيات يتم في ظل قواعد اعتباطية لا تحكمها أي غايات مادية. واللعب في مجال الرياضيات متاح فقط للقادرين على الالتزام بقواعد وأصول اللعبة. ومع ذلك يمكن للمرء أن يبتكر قواعد جديدة وألعاباً جديدة في المضمار نفسه لو كان قادراً على ذلك. وتتميز الألعاب في مجال الرياضيات والحساب بالصعوبة، وتتطلب مستويات معينة من الأداء العقلي ومن الذكاء والفطنة

---

(1) عالم اجتماع «(1872–1950)»، وابن أخت عالم الاجتماع الشهير «إميل دوركايم» من أهم أعماله «التحولات الفصلية في مجتمعات الأسكيمو– 1904» و« رسالة في العطاء: أشكال التبادل في المجتمعات البدائية وعللها–1925» و« تقنيات الجسد– 1932» و«الوطن – 1954»، ألقى العديد من المحاضرات الهامة في معهد الإثنولوجيا بباريس بعنوان «موجز في الإثنوغرافيا–1947»، كما تقلد منصب الأستاذية في كولج دو فرانس – الكلية الفرنسية في باريس.

ولكنها ألعاب تتمتع بجمال شكلي لافت. ليس هناك لعبة إنسانية أفضل من نظرية باناخ– تارسكي[1] «Banach-Tarski» –(نظرية الحجم المضاف التي عن طريقها يمكن لنا تقسيم الأجسام الضخمة والأجرام السماوية التي قد تصل إلى حجم الشمس إلى جزيئات صغيرة نضعها في جيوبنا أو بالعكس من ذلك يمكن تركيب وبناء أجزاء حبوب البازلاء الصغيرة حتى تشكل أجساماً كبيرة تملأ الكون الفسيح بأسره).

وبالرغم من أن هوتسينغا قد ركز على نظرية باناخ– تارسكي إلا أننا قد وجدنا مجالات أخرى تصلح للألعاب في فروع علم الرياضيات المتعددة، مثل مجال الهندسة اللاكمية «Topology» وفي نظرية الأرقام وفي الهندسة الفراغية. وفي هذه المجالات يمكن ممارسة الألعاب والألغاز المبتكرة دون النظر إلى أي مردودات مادية. ومن اللافت للنظر أنه عندما كان هوتسينغا منكباً على تأليف هذا الكتاب، كان فون نيومان[2] يقوم بابتكار نظرية اللعب

---

(1) وفق نظرية باناخ– تارسكي، إذا قمت بتقسيم كرات ذات حجم أو قطر يساوي (أ) بطريقة معينة ثم قمت بتجميع هذه الأجزاء حسب معايير محددة فيمكن لك أن تشكل كرتين من الحجم أو القطر (أ). والمفارقة هنا أنك سوف تكتشف أن هناك حجماً مضافاً لا يُعلم مصدره وقد برهن كل من باناخ وتارسكي على صحة هذه الظاهرة نظرياً ورياضياً وتطبيقياً.

(2) جون فون نيومان «1903–1957» عالم رياضيات أمريكي من أصول هنغارية له إسهامات في تطوير علم الحاسب الآلي والفيزياء الكمية والاقتصاد.

«Games Theory» حيث بدأ في صياغتها في عام 1928، ثم تحولت إلى أحد فروع المعرفة العقلانية الإبداعية. وفيما بعد شرع كل من نيومان ومورغنستيرن في تطبيق إستراتيجية الألعاب الرياضية على السلوك الاجتماعي والسياسات الاقتصادية والعسكرية. ويبدو أن هوتسينغا لم يكن مُطلعاً على هذه التطورات. وبمقارنة كتاب هوتسينغا «ديناميكية اللعب في الحضارات والثقافات الإنسانية» بكتابي «نظرية الألعاب» و«السلوك الاقتصادي» -لكل من نيومان ومورغنستيرن - يمكن للقارئ أن يستنتج أن كتاب هوتسينغا قد نشر في زمان آخر بالرغم من أن الفارق الزمني بين تاريخي نشر كتابي نيومان ومورغنستيرن وكتاب هوتسينغا لا يزيد عن تسع سنوات.

وعلى الرغم من كل ما ذكر فإن كتاب هوتسينغا «ديناميكية اللعب في الحضارات والثقافات الإنسانية» جدير بالقراءة بسبب الأبعاد الإنسانية التي يشتمل عليها، وبسبب تنوع معلوماته ناهيكم عن المذاق الخاص الذي تبوح به أفكاره. إن هذا الكتاب يتناول دور اللعب في تطور الثقافات والحضارات الإنسانية بأسلوب شيق وأنيق، كما أن المؤلف يعبر عن إيمانه المطلق بأهمية الفنون والثقافة في المجتمع. إننا بحاجة إلى هذه الأفكار في ظل الحاضر المرير الذي نعيشه في عصرنا الراهن. وحسب رأي جيل، وهو من أشد خصوم هوتسينغا انتقاداً للكتاب، فإن كتاب «ديناميكية اللعب» مازال

نابضاً بالحيوية والتألق، كما أن نظرية مؤلفه عن الألعاب الثقافية أو دور اللعب في التطور الثقافي مازالت تأسر القلوب حتى يومنا هذا. وفي العصر الراهن تنامت الحاجة إلى دراسة كيفية استغلال وقت الفراغ وتحويله إلى نشاط إبداعي خلاق في شتى المجالات الاجتماعية والثقافية، ففي كتابه «عن الوقت والعمل والفراغ» يرى سباستيان دي جرازيا[1] أن الفارق بين المجتمعات المتحضرة والمجتمعات المتخلفة هو أن الأولى تحسن استخدام الوقت على نحو حر وبدون قيود في حين أن الثانية تُضيع وقت الفراغ هباءً منثوراً، أو تتعامل مع الوقت بطريقة فوضوية. ومن المؤكد أن مقاربة سباستيان لقضية أوقات الفراغ تتقاطع مع آراء هوتسينغا، فكلاهما يدعو إلى تحسين السلوك الإنساني عن طريق تسخير وقت الفراغ لخدمة الحضارة البشرية. ثمة آراء في العصر الراهن تؤكد أن الإبداع في مجال السياسة يمكن أن يأتي عن طريق استغلال أوقات الفراغ وتطويعها لخدمة القضايا التي تهم البشرية.

ومهما تغيرت المصطلحات التي تدعو إلى استغلال وقت الفراغ في نشاطات مفيدة فإنها تدور حول الفكرة التي أتى بها هوتسينغا في كتابه المثير للجدل عن أهمية اللعب. فقد رأى

(1) مؤلف أمريكي من مواليد شيكاغو«(1917–2001)» تولى تدريس الفلسفة السياسية في «جامعة روتجرز».

هو تسينغا أن الإنســان يكون في قمة إبداعه وفي أوج تركيزه الخلاق أثناء اللعب حيث ينأى بنفسه عن الرغبات الإنسانية الملحة ويكون متحرراً من سلطة الأقدار ومن مشاعر العداء المتبادل. ومع ذلك فهناك قواعد وأصول تحكم كل أنواع اللعب، والموت هو اللاعب الوحيد الذي لا يلتزم بمعايير اللعب لأنه يُصر دائماً على الفوز. وبالفعل فإن الموت يفوز دائماً في نهاية اللعبة بالرغم من أنه لم يلتزم بقواعدها المعروفة.

توطئة المؤلف

في الزمن الجميل كان الإنسان ينتمي إلى فصيلة راقية من المخلوقات، ولذلك أطلق عليه اسم المخلوق العاقل أو الإنسان الحكيم «Homo Sapiens». ولكن مع مرور السنين، وعلى الرغم من النظريات الفلسفية والعقلانية في القرن الثامن عشر، وعلى الرغم من الأفكار الساذجة التي كانت تدعو إلى التفاؤل الإنساني، اكتشف الناس أن الإنسان لا يتمتع بالعقلانية المزعومة ولذلك أطلق عليه اسم المخلوق المبدع أو الصانع «Homo Faber». وفي حين أن النظر إلى الإنسان على أنه عاقل أو حكيم هو أمر مشكوك في صحته إلا أن التعامل مع الإنسان على أنه «مبدع» أو «صانع» أو لديه القدرة على الابتكار وتشكيل الأشياء يمكن أن يُصدق خاصة وأن صفة الإبداع ليست قاصرة على الإنسان، وإنما يشاركه فيها حيوانات ومخلوقات أخرى. وثمة صفة أخرى، لها الأهمية نفسها كصفة العقلانية والإبداع، تجمع بين الإنسان والحيوان، ألا وهي صفة «اللعب». ويبدو لي أن صفة أو سمة «اللعب» ذات أهمية تتساوى مع أهمية صفتي «العقلانية» و«الإبداع»، وتستحق أن يُخصص لها مكانٌ بين المصطلحات التي تتناول حياة الإنسان والحضارة البشرية.

حقاً، لقد كان للحكمة الإنسانية دور تاريخي هام ولكنني أعتقد أن كل السلوك البشري كان عبارة عن أنواع متعددة من اللعب. إن الذين يُرجعون السلوك الإنساني إلى الميتافيزيقا أو إلى أفكار غيبية أو نظريات أنطولوجية تتعلق بعلم الوجود وحده يُفضل ألا يقرؤوا هذا الكتاب. ولقد رأينا أن عنصر «اللعب» كان يضطلع بدور محوري في تطوير حياة الإنسان على مر العصور، ولذلك حان الوقت لدراسته وتحليله. فالحضارة قد تطورت ونمت بفضل غريزة اللعب، ولقد سبق وتناولت هذه القضية بالدراسة في عدد من المقالات التي نُشرت في عام 1903 بالإضافة إلى المحاضرات التي ألقيتها في «جامعة ليدن» في عام 1933 عندما كنت رئيساً لها، وإلى سلسلة المحاضرات التي ألقيتها فيما بعد في زيورخ وفيينا ولندن تحت عنوان «عنصر اللعب الثقافي». وكانت الجهات التي ألقي فيها محاضراتي تُصر على تعديل العنوان إلى «عنصر اللعب في الثقافة» ولكني كنت أصر على وجهة نظري لأنني لم أقصد دراسة «اللعب» على أنه عنصر من بين عناصر أخرى أو من مكونات الثقافة لأنني مقتنع بأن الثقافة بأسرها بل إن حركة الحضارة نفسها، هي نوع من اللعب. إن الهدف من هذه الدراسة الشاملة هو دمج عنصر اللعب مع مفهوم الثقافة ذاتها، ومن هذا المنطلق يجب عدم فهم «اللعب» على أنه ظاهرة بيولوجية بل على أنه ظاهرة ثقافية. ولذلك يجب تناول هذه الظاهرة من المنظور

التاريخي وليس من المنظور العلمي.

والمطلع على هذا الكتاب سوف يرى أنني قد نأيت بنفسي عن الخوض في النظريات النفسية الخاصة باللعب رغم أهميتها، كما أنني لم ألجأ إلى التفسيرات والتحليلات الأنثروبولوجية إلا عند الضرورة، بالإضافة إلى أنني لم أتطرق إلى علم دراسة الأجناس البشرية سوى في فقرات محدودة بمتن الكتاب، ولم ألجأ إلى الحديث عن السحر والشعوذة أو قوى الطبيعة المجسدة «Mana». ولو أردنا أن نضع الأمور في نصابها، يمكننا القول إن علم الأنثروبولوجيا والعلوم الأخرى وثيقة الصلة به لم تتناول بالدراسة الدور الرئيس الذي اضطلع به عنصر «اللعب» في تشكيل وتطوير الحضارات والثقافات الإنسانية على مر التاريخ. وعلى قارئ هذا الكتاب ألا يتوقع توثيقاً معلوماتياً لكل كلمة وردت في متنه، وألا يتوقع أن أمده بكل المراجع التي لجأت إليها أثناء إعدادي هذا الكتاب. فعندما يتصدى المرء لدراسة المشكلات والمعضلات الحضارية على نحو عام يكون مضطراً للقيام بعمليات سلب وسطو معلوماتي «Predatory Incursions» تستوجب منه المخاطرة والمجازفة بالدخول إلى مناطق محرمة على غيره من الباحثين من الذين يشنون عمليات إغارة مماثلة. لقد كان كل ما يشغلني في أثناء إعداد هذا الكتاب هو الإجابة عن كل ما يدور في خلدي من أسئلة تستوجب

فك الشفرات التي تربط «اللعب» بالحضارة والثقافة الإنسانيتين.
يومئذ كان لزاماً علي أن اختار إما أن أكتب أو لا أكتب، وكان قراري أن أكتب لأنني لو امتنعت عن الكتابة آنذاك لما كتبت نهائياً عن هذه القضية فيما بعد.

الفصل الأول

الطبيعة وأهمية اللعب كظاهرة ثقافية

منذ قديم الأزل كانت الحيوانات تمارس اللعب ولم تنتظر الإنسان ليعلمها طرائق اللعب، ولذلك فإن اللعب قد ظهر قبل نشوء المجتمعات البشرية وقبل وجود أي ظواهر ثقافية، والجدير بالذكر هنا أن الثقافة كظاهرة إنسانية قد أسيء فهمها حيث كان مفهومها هدفاً لتعريفات مضللة. ويمكننا أن نؤكد أن الحضارة الإنسانية لم تضف أي جديد لفكرة اللعب، فالحيوانات تمارس اللعب كما يفعل الإنسان وهي لا تستند على أي حضارة أو ظواهر ثقافية. وللتأكيد على ذلك يمكننا مراقبة الكلاب الصغيرة أثناء عملية اللعب، خصوصاً عندما تقفز في فرح وسرور. ثمة تشابه بين سلوك الكلاب والسلوك الإنساني أثناء القيام بالألعاب المختلفة في أوقات اللهو والمرح، فالكلاب الصغيرة – مثل بني الإنسان – تدعو بعضها إلى المشاركة في هذه الطقوس الاحتفالية عن طريق الإشارة. وهناك قواعد يتم تحديدها عن طريق الإشارة تلتزم بها كل الكلاب المشاركة في اللعب، فالعض المؤلم مرفوض وإن كان لزاماً عليك أن تعض أذن رفيقك أثناء اللعب فليكن ذلك بلطف وبدون إيذاء. وفي أثناء اللعب

تتظاهر صغار الكلاب بأنها جادة وغاضبة من تصرفات الآخرين، ولكنه مجرد ادعاء. إن أهم ما يميز لعب الكلاب أنها تستمتع به وتمضي أوقاتاً سعيدة ومسلية. إن هذه النوعية من المرح الصاخب الذي تمارسه الكلاب الصغيرة ليس إلا نموذجاً بسيطاً من ألعاب الحيوانات. وهناك بالقطع أنواعاً أخرى من اللعب أكثر تطوراً وأشد تعقيداً. فالحيوانات قادرة على خوض المنافسات وتقديم العروض البهلوانية، أما الجماهير فلا يسعها سوى إبداء الإعجاب بالحيوانات المتنافسة.

وأهم شيء في هذا الجدل أن أبسط الألعاب التي تقوم بها الحيوانات لا تُعد مجرد ظاهرة تعكس بعض الرغبات الفسيولوجية أو النفسية لدى هذه الحيوانات، وبمعنى آخر فإن ألعاب الحيوانات ليست نشاطاً جسمانياً أو بيولوجياً خالصاً، بل ينطوي اللعب على أشياء أخرى هامة يمكننا إدراكها والتعامل معها. وأثناء اللعب تشعر الحيوانات بشعور مختلف يجعلها تستمر في أداء الألعاب دون النظر إلى الرغبات الجسدية الملحة. ثمة شيء في اللعب يجعل الحيوان يسمو على رغباته الحياتية اليومية ويندمج في أداء الحركات المطلوبة. ولو افترضنا أن الإنسان والحيوان يتصرفان بحكم الغريزة أثناء اللعب فهذا لا يكفي، ولو افترضنا أن اللعب مرتبط بالإرادة والعقل فنحن نتعدى كل الحدود. ويمكننا القول إن هناك شيئاً غير

مادي يخص ظاهرة اللعب وهو ما يعطي لها معنى.

يتعامل علماء الفسيولوجيا (علم وظائف الأعضاء) وعلماء النفس مع ظاهرة اللعب عند الحيوانات والأطفال والراشدين من خلال جمع البيانات أثناء عمليات الملاحظة والوصف للسلوك الإنساني والحيواني في أثناء اللعب. ويجتهد هؤلاء العلماء في تحديد طبيعة وأهداف اللعب من أجل وضعه في المكانة التي يستحقها في حياتنا. فقد دفعت اهميته ومكانته والدور المنوط به في حياة الباحثين والعلماء للقيام بالعديد من التجارب والدراسات العلمية من أجل رصد ظاهرته. وقد أدت المحاولات المتكررة لتعريف اللعب على أنه ظاهرة بيولوجية إلى نتائج متباينة. كما خلصت بعض الدراسات إلى أن اللعب يهدف إلى تنفيس الطاقة الحيوية المفرطة لدى البعض، بينما توصل باحثون آخرون إلى أن اللعب يهدف إلى إشباع غريزة المحاكاة لدى الإنسان والحيوان، بينما اكتفى باحثون آخرون بالقول إن اللعب يهدف إلى تحقيق نوع من الاسترخاء الجسدي الذي تحتاجه المخلوقات. وهناك من يرى أن اللعب ليس سوى نوع من التمرينات المحددة اللازمة لكل فرد. وقد يكون اللعب تجسيداً للرغبة في المنافسة والسيطرة على الآخرين، وقد يكون نتاجاً لرغبة غريزية تجسد موهبة ما. ومن الباحثين من زعم أن اللعب يمثل مخرجاً للرغبات الشريرة المكبوتة. وقد يكون اللعب ضرورياً لتجديد الطاقة

أو لاسترداد الطاقة المستهلكة بفعل الانهماك في بعض الأنشطة، وقد يعبر اللعب عن رغبات لا يمكن تحقيقها، وقد يكون مجرد أوهام وخيالات للحفاظ على ماء الوجه وكرامة الفرد.

إن جميع هذه التعريفات والتكهنات تشترك في شيء واحد، فجميعها مبني على فرضية مفادها أن اللعب يخدم أغراضاً ليس لها علاقة به، ولذلك فإن هذه الأغراض يجب أن تكون بيولوجية حسب هذه الآراء. والجدل المشار إليه سالفاً عن اللعب يركز على أسباب وأماكن اللعب. كما أن جميع الافتراضات والإجابات التي أشرنا إليها عن اللعب هي مجرد أفكار متداخلة وليست متباعدة أو منفصلة عن بعضها البعض. ويمكن للمرء القبول بكل التبريرات والإيضاحات السابقة دون التباس في الرأي وبلا تشوش في الفكر، ولكن ذلك لن يؤدي بنا إلى الفهم الحقيقي لمفهوم اللعب.

إن كل الفرضيات والإيضاحات سالفة الذكر تتعامل مع قضية اللعب بشكل جزئي ولا تقدم شرحاً وافياً لتلك الظاهرة. ولو أن إحدى هذه الفرضيات كان صحيحاً فإن ذلك كان سيؤدي حتمياً إلى استبعاد كل الفرضيات الأخرى. ومن الواضح أن كل التعريفات السابقة قد تعاملت مع قضية اللعب على أنها مسألة عرضية تتعلق باللعب نفسه وبمن يقوم به.

لقد انتقد الباحثون اللعب لأنهم أخضعوه لمناهج البحث الكمية

المتبعة في دراسة العلوم التجريبية وتجاهلوا قيمته الجمالية الكبيرة. وهكذا تعمد الباحثون إهمال قيمة اللعب ونوعيته. إن جميع الطروحات سالفة الذكر لم تتطرق إلى نوعية المتعة التي تصاحب اللعب؛ فمثلاً لماذا يصيح الطفل كل تلك الصيحات المفعمة بالابتهاج أثناء اللعب؟ ولماذا ينسى المقامر نفسه أثناء انغماسه في اللعب؟ ولماذا تشتعل المدرجات بحماس الجماهير أثناء مباريات كرة القدم؟ إن هذه الكثافة من المشاعر، وهذا الزخم العاطفي أثناء اللعب ليس له تفسير عند المختصين في علم البيولوجيا.

إن ظاهرة اللعب ترجع إلى العهود البدائية الأولى- إلى عهود ما قبل الحضارة- ولذلك تكمن سمات اللعب البدائية «Primordial» في حدة الانهماك وقوة الانفعالات أثناء اللعب. إن هذه الحدة التي قد تقترب من الجنون هي جوهر اللعب. لقد كان بمقدور الطبيعة أن تهب أبناءها من البشر كل الوسائل التي تمكنهم من التخلص من الطاقة الزائدة عن الحد، وبالتالي يحدث الاسترخاء بعد بذل الجهد والشعور بالعناء. وكان يمكن للطبيعة أن تمد الإنسان بما يجعله قادراً على تعويض الرغبات التي لم تحقق، وبما يحتاجه من مستلزمات حياتية أخرى..... إلخ. كان يمكن للطبيعة أن تفعل ذلك بحيث يقوم جسد الإنسان بالتصرف بشكل ميكانيكي عن طريق ردود الفعل دون تكبد الإنسان لمشقة اللعب. ولكن ذلك لم يحدث بعدما

منحتنا الطبيعة «اللعب» كبديل عن ذلك، لقد وهبتنا الطبيعة اللعب بكل ما فيه من مرح وشد عصبي وتوتر ومتعة للقيام بوظائف عديدة وتحقيق رغبات شتى.

يصعب على الباحثين والمحللين إيجاد تفسير منطقي للشعور بالمتعة الذي يصاحب اللعب. أما بالنسبة للعب كمفهوم فلا يمكن اختزاله في أي تصنيف عقلاني، فاللعب لا ينطوي فقط على كونه نشاطاً عقلياً. وغالباً ما يكون اللعب مصحوباً بحالة من اللهو أو المزاح أو الهزل وكلمة «Fun» الإنجليزية التي تعني هذه الأشياء الثلاثة معاً ليس لها مرادف في العديد من اللغات الحديثة، فلا توجد كلمة في اللغة الألمانية أو الهولندية أو الفرنسية تعد مرادفاً لكلمة «Fun» الإنجليزية التي تعني المزاح والهزل واللهو، وهي الأشياء التي تمثل جوهر اللعب. ثمة كلمات قريبة في المعنى في اللغات الأوروبية المعاصرة ولكنها لا تعد مرادفات للكلمة الإنجليزية المشار إليها سالفاً. ومن الجدير بالذكر أن عملية اللعب مرتبطة بنمط الحياة البدائية الأولى سواء على المستوى الإنساني أو الحيواني. إن اللعب وحدة متكاملة لا تتجزأ، ولذلك يجب أن نفهمه ونقيمه كوحدة واحدة.

وحيث إن اللعب ليس حكراً على الجنس البشري، فلا يمكن إرجاع أصوله إلى روابط ومرتكزات عقلانية. إن نشوء اللعب

ليس له علاقة بنشأة الحضارات وليس له صلة بأي قضايا كونية أخرى. من الوهلة الأولى يمكن لأي إنسان عاقل أن يدرك أن اللعب شيء مستقل قائم بذاته حتى وإن لم يتواجد تعريف لغوي يصف ظاهرته. ولا يمكن للمرء أن ينكر وجود اللعب، فيمكن له إنكار كل الغيبيات والمجردات لو أراد ذلك، مثلاً يمكنه إنكار وجود العدالة والجمال والحقيقة والخير والعقل. كما يمكن للمرء إنكار وجود الجِد «Seriousness» ولكنه لا يستطيع إنكار وجود اللعب. إن من ينكرون وجود اللعب ينكرون وجود العقل البشري. ومع أن اللعب ليس شيئاً مادياً، حتى في عالم الحيوان، فإنه لا يقتصر على الجوانب البدنية والجسمانية. ومن وجهة نظر عالم تُهيمن عليه قوى الظلام فإن اللعب ليس سوى شيءٍ تافهٍ لا قيمة له. ويصبح اللعب ذا معنى وذا قيمة يدركها الإنسان عندما يُحكم الكون بالقوى العقلية الراشدة وحسن الإدراك، وعندما تزول من الوجود كل الأفكار الرجعية التي تزعم أن السلوك الإنساني هو ثمرة عوامل لا سلطة للمرء عليها. إن وجود اللعب هو تأكيد على الطبيعة الإنسانية النزاعة نحو المنطق، والتي تنأى بنفسها عن كل الطروحات الجبرية التي تفرض سلفاً معطياتها وتُلقي كل التبعات على عاتق القضاء والقدر. ولأن الحيوانات تمارس اللعب إذن فهي ليست مجرد كائنات تتصرف بشكل آلي ميكانيكي، ولأن الإنسان يمارس اللعب كذلك،

إذن فالإنسان ليس مخلوقاً عقلانياً بنسبة 100٪ لأن اللعب لا يخضع للقوانين العقلية طوال الوقت.

ولو تناولنا معضلة اللعب من منظور ثقافي، بمعنى أن عملية اللعب هي عنصر ثقافي له دور محدد في سياق حضاري معروف، فإننا نكون قد تجاهلنا طبيعة اللعب لدى الأطفال وعند الحيوانات. ولذلك يجب أن نبدأ دراستنا لقضية اللعب من النقطة التي انتهى إليها علم النفس وعلم البيولوجيا. ومن خلال دراستنا للثقافة الإنسانية تبين لنا أن اللعب كان موجوداً قبل ظهور الثقافة، ثم صاحب نشأتها وتطورها، ثم تغلغل في ثناياها منذ فجر التاريخ مروراً بنشأة الحضارات التي نعيش في كنفها الآن. لقد تواجد اللعب طوال الوقت باعتباره حدثاً مستقلاً ذا طبيعة متميزة تجعله مختلفاً عن السلوك البشري المعتاد. يمكننا في هذا السياق غض الطرف عن التجارب العلمية التي حولت ظاهرة اللعب إلى مجموعة من العناصر الكمية ولم تهتم بكيفية وقيمة اللعب. ومن وجهة نظري فإن الدراسات العلمية قد فشلت في التعامل مع ظاهرة اللعب.

إن ما يهمنا في هذا الصدد هو تحديد سمات اللعب باعتباره نشاطاً ذا طبيعة خاصة، وسلوكاً اجتماعياً مميزاً وهاماً وهذا هو لب موضوعنا. لن نتناول في هذا الكتاب الرغبات الطبيعية والغرائز البدائية والعادات التي تتحكم في عملية اللعب بشكل عام، ولكننا

سوف نتناول اللعب باعتباره نشاطاً أو هيكلاً اجتماعياً. سوف نسعى لدراسة اللعب وتناوله بالطريقة نفسها التي يتعامل بها كل لاعب مع لعبته باعتبارها شيئاً هاماً وله مغزى. لو وجدنا أن اللعب يعتمد على تصورات معينة عن الواقع فسوف نسعى لدراسة وتحليل هذه التصورات وأهميتها وقيمتها بالنسبة لعملية اللعب. وسوف نسعى لتحليل اللعب كعامل ثقافي فعال في حياتنا. لقد كان اللعب جزءاً لا يتجزأ من الأنشطة البدائية التي كانت سائدة في المجتمعات البشرية الأولى. ولقد تجسد اللعب في مجال اللغة – على سبيل المثال– حيث استطاع الإنسان البدائي تحويل اللغة إلى وسيلة اتصال وأداة للتعلم وقيادة المجتمعات. وبفضل اللغة استطاع الإنسان أن يُفرق بين الأشياء وأن يحدد ماهيتها ويؤسس قواعدها. باختصار، لقد تمكن الإنسان البدائي– بفضل اللغة– أن يُسمي الأشياء بأسمائها، وأن يميز بين ما هو مادي وما هو روحاني. ولذلك فقد توهجت الروح الإنسانية عن طريق اللغة والكلام والبحث عن الفوارق بين كل ما هو مادي وما هو عقلاني، وهكذا كان نشوء اللغة مرتبطاً بتطور القدرة على تسمية الأشياء بمسمياتها. وفي أثناء الانخراط في عملية إطلاق الأسماء على الأشياء المجردة استطاع الإنسان أن يتلاعب بالكلمات والألفاظ، وهكذا تبلورت فكرة «الاستعارة» وهي لعبة جريئة من ألعاب الكلام. ويتضح هنا أن سعي الإنسان

إلى إطلاق الأسماء على الأشياء، ومحاولاته للتعبير عمّا يدور حوله مكنته من خلق وإبداع عالم لغوي آخر، عالم شاعري مواز لعالم الطبيعة. لقد تمكن الإنسان بفضل اللعب من خلق عوالم جديدة.

أما الأساطير والخرافات فهي نتاج ألعاب أكثر تعقيداً وإبهاراً من الألعاب اللغوية التي أدت إلى نشوء الكلمات على المستوى الفردي وليس على المستوى الجماعي. لقد تكونت الأساطير عن طريق ألعاب خيالية سعى من خلالها الإنسان البدائي للتعبير عن الظواهر الكونية من خلال ربطها بكل ما هو مقدس. وفي كل التصورات الجامحة التي صنعت الأساطير تكمن مجموعة من الألعاب الخيالية، وتدور عمليات اللعب في المنطقة الفاصلة بين حدود الجد واللعب. وأما الطقوس فقد كانت كذلك نوعاً من اللعب، ففي المجتمعات البدائية كان الإنسان يمارس الطقوس ويقدم القرابين للآلهة ويُنصب الكهنة في سعيه لفك ألغاز الكون وإرضاء الطبيعة حتى يضمن العيش في مجتمع آمن. ولقد كانت كل هذه الطقوس تتم في مناخ تسوده روح اللعب. وفي الأساطير والطقوس البدائية تتجسد روح اللعب خاصة في العناصر المشحونة بالقوى التي أدت إلى نشأة الحضارات الأولى التي حولت حياة الإنسان من الفوضوية إلى سيادة القانون والنظام.

وفي إطار تلك القوى الدافعة تطورت وسائل التجارة وأساليب

السعي إلى الربح وتطورت الحرف والفنون وتطور الشعر والعلم والفكر البشري قاطبة. إن كل هذه العناصر تضرب بجذورها في الماضي السحيق حيث تتواجد التربة الخصبة التي أنبتت الرغبة في اللعب. إن هذه الدراسة تهدف إلى التأكيد على أن تعريف الثقافة على أنها «Sub specie ludi» نوع من اللعب ليس مجرد مقارنة بلاغية. إن هذا الطرح ليس جديداً، فقد كان سائداً في الماضي- حتى لوكان في نطاق ضيق- في سياق يختلف عمّا نصبو إليه في هذه الدراسة. لقد كانت النظرة إلى الثقافة باعتبارها نوعاً من اللعب معروفة في المسرح العالمي إبان القرن السابع عشر. وكانت هذه الفكرة سائدة في العصر الذهبي للمسرح إبان عهد «شكسبير» و«كالدرون» و«راسين» ثم تغلغلت في الأدب الغربي لاحقاً. وكانت الفكرة السائدة هي تصوير العالم على أنه مسرح كبير يؤدي فيه كل إنسان دوراً محدداً، ثم يتوارى خلف الستار. هل هذا يعني أن دور اللعب في تطوير الحضارة كان معروفاً؟ لم يكن الأمر كذلك. وبنظرة فاحصة إلى هذه المسألة يتضح لنا أن انتشار وتداول مسألة مقارنة العالم البشري بما يحدث على المسرح كانت ترجع إلى ظهور مذهب الأفلاطونية المحدثة «New Platonism» بكل ما فيه من إيحاءات ذات صبغة أخلاقية. لقد كان هذا المذهب امتداداً لمدارس فكرية قديمة ترى أن كل الأشياء في هذا العالم بلا قيمة لأنها فانية في

نهاية الأمر. وفي حقيقة الأمر لم ينتبه أحد إلى التشابك والتداخل بين الثقافة واللعب ولم يتحدث أحد عن ذلك أو يلاحظه. ولذلك فإن هذه الدراسة تسعى إلى التأكيد على أن اللعب الحقيقي المجرد من الغايات يشكل الأساس الفعلي للحضارة وحركة التاريخ نحو التقدم والرقي الإنساني.

في إطار تفكيرنا المحدود، نعتقد أن اللعب هو نقيض الجِد. ومن الوهلة الأولى فإن هذا التناقض بين الجد واللعب يتعذر اختزاله أو تطبيقه على نماذج أخرى بما في ذلك مفهوم اللعب نفسه. وبنظرة متأنية سنرى أن مسألة التناقض بين الجِد واللعب ليست قضية ثابتة أو نهائية. ربما يمكننا القول بأن اللعب قد يتعلق بأمور غير جادة. ولكن هذه الفرضية التي لا تستطيع تحديد سمات اللعب يمكن تفنيدها ودحضها. وهناك فارق بين القول بأن اللعب قد يتعلق بأمور غير جادة والزعم بأن اللعب نفسه، وفي حد ذاته، غير جاد، والمؤكد أن هناك ألعاباً في منتهى الجدية. كما يمكن للمرء أن يصنف أشياءً عديدة تتسم بعدم الجدية على الرغم من أنها لاتمت بأي علاقة إلى مسألة اللعب.

إن الضحك والفكاهة من الأمور التي لا تتسم بالجدية، ومع ذلك لا توجد علاقة بينها وبين اللعب. ومن ناحية أخرى فإن ألعاب الأطفال ومباريات كرة القدم ومسابقات الشطرنج هي أنواع من

اللعب الجاد، وفي أثناء أداء هذه المباريات لا تكون لدى اللاعبين رغبة حقيقية في الضحك مثلاً. واللافت للنظر هنا أن عملية الضحك– من الناحية الفسيولوجية– هي ظاهرة إنسانية، أما اللعب فهو متاح للإنسان والحيوان على حد سواء. وفكرة «أرسطو» عن «الإنسان الضاحك» توضح الفارق بين الإنسان والحيوان أكثر من الزعم بأن الإنسان أكثر حكمة أو عقلانية من الحيوان.

وكل ما ذكرناه عن «الضحك» يمكن أن ينطبق على «الهزل»، حيث يمكن تصنيف الهزل على أنه حدث غير جاد يرتبط بمسألة الضحك أو بمعنى آخر فإن الهزل قد يؤدي إلى الضحك. ولكن العلاقة بين الهزل واللعب هي علاقة فرعية أو ثانوية، فاللعب في حد ذاته ليس نوعاً من الهزل سواء من وجهة نظر من يقوم به أي «اللاعب» أو من يشاهده أي «الجماهير أو عامة الناس». ربما تكون ألعاب صغار الحيوانات أو الأطفال مضحكة بعض الشيء، ولكن ألعاب المطاردة التي تقوم بها الكلاب المتمرسة لا يمكن أن تفضي إلى الضحك. وعندما نقول بأن هناك مسرحية كوميدية فنحن بالتأكيد لا نقصد أن أداء الأدوار أو لعب الأدوار هو شيء مضحك ولكننا نقصد أن المواقف والأفكار التي يتم التعبير عنها هي التي تثير الضحك.

إن ما يقوم به المهرج من حركات ومحاكاة لبعض الأشياء بهدف

إضحاك الناس يعد نوعاً من الهزل أو الفكاهة التي لا تمت بصلة لمسألة اللعب. كما أن الكوميديا تنبع بالتأكيد من الحماقات والتصرفات الإنسانية البلهاء، أما اللعب فهو ليس نوعاً من الحماقة أو البلاهة. إن اللعب، بلا أدنى شك، يقع خارج نطاق النقيضة الديالكتيكية «Dialectical antithesis» التي تضم الحكمة والبلاهة. لقد دأب المفكرون في أواخر العصور الوسطى على التعبير – على نحو خاطئ – عن أهم حالتين أساسيتين في الحياة البشرية وهما الجد واللعب بحيث جعلوا من الحماقة نقيضاً للشعور أو الإحساس، وظل الأمر هكذا إلى أن قام المفكر دسيدريوس إراسموس في دراساته بالكشف عن هذا الخلل المعرفي. إن جميع المصطلحات المرتبطة بشكل ما بالأفكار المتعلقة بالفكاهة والضحك والحماقة والحصافة والهزل والدعابة والكوميديا..... إلخ تشترك في سمة واحدة مع اللعب وهي رفض كل المحاولات لاختزالها وجعلها تعبر عن أشياء أخرى غير حقيقتها أو إيجاد مرادفات لها.

لا يمكن بأي حال من الأحوال ربط مفهوم اللعب بمفاهيم أخرى قد تبدو قريبة الشبه به، ولا يمكن إيجاد علاقة تضاد بين اللعب وأشياء أخرى. فاللعب، كما ذكرنا، يقع خارج نطاق التضاد القائم بين الحكمة والحماقة أو الحقيقة والزيف أو الخير والشر.... إلخ، وعلى الرغم من أن اللعب يعد نشاطاً غير مادي، إلا أنه لا يهدف إلى

تحقيق مآرب أخلاقية بحيث لا يمكن تطبيق معايير الفضيلة والرذيلة على مفهوم اللعب.

وإذا كان اللعب لا يخضع لمعايير الخير والشر، فهل يمكن القول بأن اللعب يقع في نطاق التصنيفات الجمالية؟ هنا مربط الفرس، فنظريات علم الجمال لا تشتمل على عنصر اللعب، ومع ذلك فإن عملية اللعب، في حد ذاتها، تشتمل على عناصر جمالية واضحة وملموسة. لقد كان الطرب والمرح منذ بداية الخليقة تعبيراً عن رغبة الإنسان البدائية في ممارسة اللعب، وفي أثنائها يتخذ الجسد البشري أشكالاً جمالية متعددة تصل إلى الذروة مع استمرارية اللعب. وتتطلب الألعاب الأكثر تعقيداً نوعاً من التناغم والتواتر بين سير اللعب وحركات الجسد البشري، ويمثل هذا التوافق صورة مثلى عن كيفية إدراك الإنسان لنعمة الجمال. لقد تعددت الروابط التي تجمع بين اللعب والجمال، ومع ذلك لا يمكن الادعاء بأن الجمال هو سمة متأصلة في اللعب. إن اللعب من سمات الكائنات الحية ولكن هذه السمة لا تخضع لمعايير منطقية أو بيولوجية أو جمالية محددة. ويجب التعامل مع اللعب بمعزل عن كل المجالات التي نعبر من خلالها عن حياتنا الاجتماعية، وعن همومنا العقلية والوجدانية. ولذلك يجب التركيز على وصف خصائص اللعب بمنأى عن علاقته بأي سلوكيات أخرى.

وبما أن هذه الدراسة تدور حول علاقة اللعب بالثقافة فيجب عدم الخوض في كل أشكال اللعب والاكتفاء بالتركيز على تجليات وانعكاسات اللعب على الصعيد الاجتماعي، خصوصاً وأن اللعب له سمات ذات طابع اجتماعي لا يمكن تجاهلها. وعلى نحو عام، يُفضل أن نتناول خصائص اللعب الاجتماعية وتداعياته على السلوك الإنساني بدلاً من دراسة أنماط اللعب البدائية المجردة لدى الأطفال وصغار الحيوانات. ومن اليسير علينا تحليل ودراسة الانعكاسات الاجتماعية المرتبطة باللعب بالرغم من تنوع أشكالها وتباعد خصائصها. أما دراسة الألعاب المجردة عند الحيوانات والأطفال فتنطوي على العديد من الإشكاليات في التحليل والاستنتاج، ومع ذلك فسوف نتطرق إلى ألعاب شتى مثل المنافسات والسباقات وأداء العروض وإقامة المعارض، وعروض الرقص والموسيقى والحفلات التنكرية والدورات الرياضية والمواكب الاحتفالية والمهرجانات الراقية. إن الخصائص التي سوف نتوصل إليها مرتبطة إما باللعب على نحو عام أو باللعب باعتباره سلوكاً اجتماعياً.

ويجب التأكيد –بادئ ذي بدء– أن اللعب نشاط تطوعي يتم بشكل إرادي. واللعب الذي يجري في ظل إصدار الأوامر وعن طريق التكليف المباشر ليس لعباً وإنما نوع من المحاكاة التي تتم بالإكراه. بالإضافة إلى أن الحرية أو الاستقلالية في اتخاذ قرار اللعب

هي ما يجعل اللعب مختلفاً عن العمليات البيولوجية التي يقوم بها الجسد بشكل تلقائي وطبيعي. إن عنصر التحرر المتأصل في اللعب هو ما يجعله متميزاً عمّا سواه من الأنشطة البشرية. ويجب التعامل مع مفهوم «الحرية» في هذا الإطار بمعزل عن القضايا الفلسفية المتعلقة بمسألة القضاء والقدر والحتمية القدرية. وقد يعترض البعض على هذا المفهوم لأن «الحرية» غير متاحة لكل من الأطفال والحيوانات. ولكن الأطفال والحيوانات مضطرون لممارسة اللعب لأن غرائزهم تدفعهم لذلك،كما أن عملية اللعب تساهم في تطوير مهاراتهم البدنية وتدعيم قدرتهم على حسن الاختيار. ولكن مصطلح الغريزة «Instinct» يدخلنا في بعض المتاهات علاوة على أننا لو افترضنا أن اللعب يحقق نوعاً من المنافع فسوف نُدخل أنفسنا إلى دائرة لا تنتهي من الجدال العقيم. ويمكن القول إن الإنسان والحيوان يمارسان اللعب لأنهما يستمتعان به،كما أن اللعب يُعد تعبيراً عن الحرية الذاتية وفيه تكمن رغبة البشر والحيوانات في ممارسة تلك الحرية والاستقلالية.

أما بالنسبة للبالغين والراشدين من الناس فإن اللعب يمثل شيئاً قائماً بذاته على الرغم من أنه قد يكون غير ضروري في مناسبات عديدة. وبغض النظر عن ذلك، فقد تكون هناك حاجة ماسة إلى اللعب لأن الاستمتاع به يجعله من الأشياء الضرورية اللازمة

لاستمرارية حياة البشر. ويمكن تأجيل اللعب أو إيقافه في أي وقت نشاء. ولا يمكن فرض اللعب بسبب تلبية رغبات جسدية ملحة أو تحقيق مآرب أخلاقية.

إن اللعب ليس مهمة أو واجباً يجب القيام به، خصوصاً وأنه يتم في أثناء وقت الفراغ. ولكن عندما يتحول إلى قضية اجتماعية أو نوع من الطقوس الثقافية، فإنه يصبح إلزامياً، ويخضع للشروط الواجبة والقوانين التي تحكم أي لعبة. إذن، أهم سمة من سمات اللعب هي كونه نشاطاً حراً لا يخضع لقيود او شروط إلا في النزر اليسير. أما السمة الثانية الخاصة باللعب فتتعلق بكونه سلوكاً ليس له علاقة بالممارسات الحقيقية الحياتية، فاللعب يعد خروجاً عن أنماط الحياة الحقيقية والمألوفة ويأخذنا إلى عالم آخر ولو بشكل مؤقت. إن كل طفل وهو يمارس اللعب يدرك تماماً أنه يمارسه من أجل المتعة والمرح، ويدرك أن اللعبة التي يقوم بها ليست شيئاً حقيقياً، وأنها مجرد لعبة حتى لو تراءى لنا أنه يتصرف بشكل جاد فإن ذلك ليس سوى نوع من التظاهر والادعاء.

ويروي لي أحد الآباء قصة حدثت لابنه البالغ من العمر أربع سنوات في أثناء ممارسته لبعض الألعاب، فقد قام الطفل بوضع عدد من الكراسي الصغيرة على شكل صف ليحاكي شكل القطار، وعندما اقترب والده من الكراسي قال له الطفل: «حذاري يا أبتي لا تقترب

من المحرك». إن ادعاء الطفل بأن لعبة القطار هي شيء حقيقي ليس سوى محاولة لمحاكاة الواقع، ولكن ذلك يشير إلى أن اللعب هو نوع من الهزل، وهذا ما يجعله أقل شأناً من السلوك الجاد. ومع ذلك، فإن إدراك الطفل أن اللعب هو مجرد نوع من المزاح لا يحول بينه وبين الاستمتاع به، كما أن ذلك لا يمنع الطفل من التصرف بجدية أثناء ممارسة اللعب. إن المنطقة الكائنه بين الجِد واللعب هي منطقة هلامية، ولذلك لا يمكن تحديد الخطوط الفاصلة بينهما. وعادة يظن الناس أن الجد هو أسمى من اللعب بسبب الفارق بين الأمور الجادة والمسائل الهزلية. ومع ذلك فيمكن أن يتحول الجد إلى نوع من اللعب والعكس صحيح. وقد يتحول اللعب إلى شكل جمالي راق ويصل إلى مراتب لا يمكن للجد الوصول إليها. وسوف نتناول هذه القضايا الشائكة لاحقاً، ونبحث عن حلول للأسئلة المخادعة عن العلاقة بين الجد واللعب عندما نتطرق إلى تحليل الطقوس.

إن أهم خاصية من خواص اللعب هي أنه منزه عن الكسب المادي حسب إجماع الآراء. وبما أن اللعب لا يتعلق بحياة البشر الاعتيادية فهو لا يهدف إلى إشباع رغبات معينة أو سد حاجات ملحة، ولكن اللعب يعوق عملية اشباع الرغبات لأنه يأخذ الإنسان إلى عالم آخر. فاللعب يفرض نفسه كنشاط مؤقت يحقق في حد ذاته نوعاً من الإشباع وينتهي الأمر عند هذا الحد. وهكذا يبدو لنا اللعب، في

الوهلة الأولى، فهو ليس سوى فترة فاصلة «Intermezzo»[1] في حياتنا اليومية.

وحيث إن اللعب متكرر الحدوث في حياتنا، فإنه لم يعد مع مرور الوقت يمثل مجرد فواصل أو لحظات بهجة في حياتنا وإنما أصبح جزءاً لا يتجزأ منها. لقد أصبح اللعب جزءاً من حياة الأفراد، ومن السلوك الاجتماعي في حد ذاته، وبسبب أهمية اللعب وقيمته التعبيرية وتداعياته الاجتماعية ومغزاه الإنساني أصبح اللعب معبراً عن ثقافة الشعوب، وأصبحت له وظيفة ثقافية يضطلع بها. إن التعبير عن الرغبات الإنسانية من خلال اللعب يتوافق مع كل المثل والقيم الاجتماعية. ولكن اللعب يسمو بذاته على الغرائز والاحتياجات البيولوجية للإنسان مثل الرغبة في التكاثر أو إشباع حاجات الجسد عن طريق تناول الطعام والشراب بهدف الحفاظ على حياة الإنسان. ولكن ثمة من دأب على انتقاد الطرح السابق لأن ممارسة الجنس لدى الإنسان وعند الحيوان في مواسم التزاوج يمكن أن تكون نوعاً من اللعب. ويمكننا اعتبار الغزل والتودد لدى الإنسان وغناء الطيور وتغريدها أثناء مواسم التزاوج نوعاً من اللعب الذي ليس له

---

(1) (إنترميزو) كلمة إيطالية الأصل وتعني الفواصل الموسيقية التي تتم بين فقرات العرض المسرحي أو أثناء أداء عروض غنائية أو مشاهد تمثيلية، والكلمة لها علاقة بالغناء الأوبرالي وبالتقاليد الموسيقية في إيطاليا إبان عصر النهضة، ولها علاقة كذلك بنوعية معينة من الآلات الموسيقية الغربية.

علاقة بالنشاط الفسيولوجي، وإنما يعد نوعاً من الطقوس الاحتفالية المقدسة التي لا تعد جزءاً من الممارسة الجنسية الجسدية.

ولكن هل اللعب مهم لتطور الثقافة الإنسانية أم أنه قد تحول إلى ثقافة في حد ذاته؟ هل أصبح اللعب مجرد ثقافة لا تهدف إلى تحقيق أي مكاسب مادية أو إشباع رغبات حيوانية؟ إن ثقافة اللعب لا تخدم الرغبات الجسدية والبيولوجية الآنية التي يحتاجها الأفراد، وإنما تحقق الرغبات السامية للمجتمع وتدعم عملية الإصلاح الجماعي بطرق أخرى أكثر سمواً، فاللعب منزه عن الحاجيات المادية للفرد، ولكنه يخدم الجماعة بطرق متعددة.

يبدأ اللعب ثم ينتهي بعد مرور وقت محدد، بمعنى أن أي لعبة يجب أن تنتهي وفق قواعد معينة خاصة بها. وأثناء اللعب قد تتطور اللعبة وتتغير أو تتبدل أو تتابع مراحلها وفق منهجية معروفة، وقد تنفصل فقرات بعض الألعاب تندمج فيما بينها أو ينبثق عنها ألعاب جديدة. ومع ذلك فاللعب يخضع لقانون الزمان والمكان،كما أن اللعب ظاهرة ثقافية، بمعنى أن الذاكرة تحتفظ بكل مقومات اللعب باعتباره ظاهرة ثقافية وباعتباره نتاجاً أو إبداعاً عقلياً أو معرفياً. ومع توارث الثقافات وتماثل أو تشابه الذاكرة الجمعية لدى الشعوب يتحول اللعب إلى تراث. ولذلك يمكن استرجاع اللعب من الذاكرة الثقافية أو الجمعية سواء كان اللعب احتفالياً أو مبسطاً أو معقداً

أوغامضاً مثل مباريات الشطرنج أو كان اللعب متعلقاً بالأطفال أو الكبار. إن القدرة على القيام باللعبة نفسها لمرات عديدة دون ملل يدل على أن ما يحدث هو مجرد لعب. وتظل هذه السمة قائمة حتى في الألعاب الأكثر تعقيداً والتي تتطلب بعض التعديلات في أجزاء معينة من اللعبة، واللاعب مثل عامل النسيج الذي يغزل الخيوط وفق قواعد ثابتة ومع ذلك فلديه القدرة على الإبداع لو شاء.

لكل لعبة وقت محدد، ولكل لعبة مساحة مكانية محددة معينة، وبما أنه من الصعوبة بمكان التمييز بين اللعب وأداء الطقوس فكذلك يصعب على المرء التفريق بين المنطقة التي تُقام عليها الطقوس والمنطقة التي تشهد اللعب. بمعنى أن حلبة المصارعة وساحة المنازلات وطاولة لعب القمار والمسرح والمعبد وشاشات العرض وملاعب التنس ومباني المحاكم.... إلخ يمكن اعتبارها أماكن لممارسة أنواع مختلفة من اللعب. أما الأماكن المحرمة على عامة الناس والأماكن المنعزلة والمناطق المحاطة بالأسوار والأماكن السرية التي لا يُسمح بالدخول إليها إلا لمجموعات معينة فهي جميعاً فضاءات تمثل عوالم مؤقتة تم اصطناعها داخل عالم الحياة اليومية المعتادة، وتم تخصيصها لممارسة أنواع معينة من اللعب وأداء أدوار محددة.

وفي ميدان اللعب يتم مراعاة قوانين صارمة وقاطعة، وهنا تكمن أهمية اللعب، والجدير بالذكر أن اللعب يعلمنا الالتزام

بالنظام والحراك وفق قوانين محددة. وفي عالم تسوده الفوضى وفي ظل سلوكيات يومية عشوائية، يمثل اللعب حالة من الكمال والالتزام التي تدوم لفترة قصيرة، فاللعب يتطلب الانصياع التام للنظام. وعندما لا يلتزم المرء بقوانين اللعبة حتى ولو للحظات محدودة تفسد اللعبة بأسرها ويسقط حقه في مواصلة اللعب بعدما تصبح اللعبة بلا جدوى وتُسلب منها أهم سماتها وهي الالتزام بالقواعد. إن الروابط القوية والمتينة بين اللعب والنظام تجعل اللعب جزءاً من التصنيفات التي تندرج تحت «علم الجمال»، لأن عملية اللعب تتخذ شكلاً جمالياً محدداً. وفي تلك النزعة الجمالية تكمن الرغبة في الحفاظ على النظام والالتزام بالقواعد في أثناء اللعب. إننا نستقي المفردات التي نستخدمها للتعبير عن عناصر اللعب من أبجدية علم الجمال، أي أننا نستخدم الكلمات نفسها التي نصف بها تأثير الجمال فينا لوصف عملية اللعب وتوابعها. ثمة كلمات مثل التوتر والاتزان ورباطة الجأش والتنوع والتضاد وحلحلة العقد تستخدم عند الإشارة إلى اللعب وهي كلمات مرتبطة كذلك بعلم الجمال. إن اللعب يُلقي بسحره علينا ويأسرنا بجماله ورونقه، كما أن اللعب يجسد أسمى الصفات التي نصبو إليها، بالإضافة إلى أنه تعبير عن التناغم والتوافق بين الأشياء.

يلعب عنصر التوتر أو الشد العصبي المصاحب لجميع أنواع اللعب أدوراً هامة في هذا الشأن. إن التوتر في أثناء اللعب يعبر عن حالة من الريبة والالتباس والغموض،كما يعبر عن السعي الدؤوب لاتخاذ القرار الصائب وإنهاء اللعبة بشكل يرضي المشاركين فيها؛ فاللاعب يرغب في تحقيق النجاح ويتمنى الوصول إلى نتيجة محددة عن طريق بذل الجهد وقدح زناد العقل. فالطفل الذي يحاول أن يتعلم اللعب، والهرة التي تطارد البكرات الصغيرة، والطفلة التي تلعب بالكرة يحاولون جميعاً تحقيق هدف معين ويسعون جميعاً للتغلب على شيء صعب المراس، إذن هم عازمون على تحقيق النجاح وإنهاء حالة من التوتر والشد العصبي. ولذلك، فاللعب يستوجب التركيز لأنه يجسد حالة من التوتر المؤقت كما ذكرنا من قبل. إن التوتر المصحوب بالبحث عن حل بهدف إنهاء حالة الشد العصبي ذاتها من أهم خصائص الألعاب التي تتطلب مهارات فردية مثل فك الألغاز وأحجيات الصور المقطوعة[1]، وألعاب الورق الفردية «Patience» وتركيب الأشكال الفسيفسائية وألعاب الرماية. وكلما ازدادت المنافسة حمي وطيس اللعب وارتفع معدل التوتر. ويبلغ التوتر ذروته في ألعاب القمار ومنافسات ألعاب القوى.

(1). أحجيات وألغاز مؤلفة من قطع خشبية يتعين على المتنافس أن يرتبها بحيث تشكل صورة ما.

وبغض النظر عن معايير الحلال والحرام أو الخير والشر التي تكتنف بعض أنواع اللعب، فإن عنصر التوتر المصاحب لأي لعبة يعطيها صبغة أخلاقية، بمعنى أن اللعبة تتحول إلى وسيلة لقياس قدرة المرء على التحمل كما أنها تعكس مدى شجاعته وتماسكه وقدرته على التذكر. ولكن أهم خاصية في اللعب هي قدرة اللاعب على الالتزام بالمعايير الروحانية والقيم الأخلاقية لأن الرغبة المحمومة في تحقيق الفوز يجب ألا تنسيه قواعد اللعبة. إن القواعد التي تحكم كل لعبة تشكل حجر الزاوية في مفهوم اللعب. والجدير بالذكر أن ثمة قواعد تحكم جميع أنواع اللعب وتحدد الطريقة التي تجرى بها الألعاب في هذا العالم المؤقت البعيد عن مجريات الحياة اليومية. وقواعد اللعب ملزمة ومفروضة بشكل قاطع على كل لاعب؛ فذات مرة قال «بول فاليري»[1] (1871 – 1945) قولاً عابراً ولكنه قول بليغ وذو دلالة إذ قال: «بلا شك لا يوجد لعب بدون قواعد، وعندما يتم تجاوز قواعد اللعب أو تجاهلها ينهار عالم اللعب بأكمله، وعندما يُطلق الحكم صَفارَة النهاية ينفك السحر، وترجع الحياة إلى سيرتها الأولى، ويخرج اللاعبون من عالم اللعب المؤقت إلى عالم الحقيقة».

واللاعب الذي يتجاوز قواعد اللعب ولا يحترمها يتسبب في إفسادها، وهناك فارق بين اللاعب الذي يفسد اللعبة بسبب

---

(1).شاعر وفيلسوف وكاتب فرنسي.

تجاوزه لقوانينها واللاعب الذي يتعمد خداع الآخرين والإيقاع بهم، فالأخير ليس سوى لاعب – من بين أعضاء فريق– يدعي أمام الجميع أنه منخرط في اللعب،كما يزعم كذباً أنه قد وقع تحت تأثير سحر اللعب. وتكمن المفارقة في أن المجتمع يتساهل مع اللاعب المخادع ولكنه يتعامل بشكل مغاير مع اللاعب الذي يتمرد على قوانين اللعب. فاللاعب المخادع يمارس خداعه خلسة وبعيداً عن أنظار المشاهدين بينما اللاعب الذي يتعمد إفساد اللعب عن طريق التمرد على قوانينه يقوم بذلك علناً وعلى مرأى من الجميع، ولذلك فهو يتسبب في تدمير عالم اللعب بأسره. وعندما ينسحب اللاعب المتمرد من ميدان اللعب فإنه يؤكد على هشاشة هذا العالم الذي انخرط فيه بشكل مؤقت في أثناء اللعب مع الآخرين. وبمعنى آخر، فإن خروج اللاعب من اللعبة إلى العالم الحقيقي يتسبب في إفسادها عن طريق سلبها أهم خاصية تميزها وهي سمة التوهم أو الوهم «Illusion» فاللعب نوع من الوهم الجميل. ولذلك يقوم المجتمع بمعاقبة اللاعب المتمرد على قوانين اللعب من خلال طرده خارج اللعب أو استبعاده لأنه يمثل تهديداً لوجود مجتمع اللعب بأسره، وفي ألعاب الأولاد يكثر الخارجون على قوانين الألعاب.

وفي مجتمع اللعب الصغير يتم استبعاد كل من يتسبب في إفساد اللعب سواء بسبب تمرده «Defection» على قوانين اللعب أو

لأي أسباب أخرى مثل الخوف وعدم الجرأة على مواصلة اللعب. واللاعب الذي يخرق قواعد اللعب يُعد جباناً رعديداً ولذلك يجب استبعاده. وفي عالم الجد أو في العالم الحقيقي يتم التساهل مع المخادعين والكذابين والمنافقين أما الذين يقررون الاختلاف مع قواعد اللعب التي وضعها المجتمع فإنهم يُتهمون بالضلال والزندقة والكفر والإلحاد والإيمان بالبدع والخزعبلات. أما من يمارسون الخداع أثناء اللعب فإنهم لا يُعاملون بالطريقة نفسها. ولذلك نجد أن الذين يفسدون قواعد اللعب قد يلجأون إلى إقامة مجتمعات خاصة بهم تحكمها قوانين لعب جديدة، وهذا ما يحدث في المجتمعات التي ينشئها الثوريون والمتمردون والخارجون على القانون والمتشردون والقبلانيون[1] وكل الذين ينتمون إلى منظمات سرية. وفي الواقع فإن كل المتمردين على قواعد اللعب الاجتماعية أو غير ذلك قد أسسوا مجتمعات خاصة بهم يمارسون فيها ألعاباً بناءً على قوانين معينة، وأهم شيء هنا هو عنصر اللعب المتغلغل في كل الظواهر الاجتماعية والإنسانية.

وتسعى جماعات اللعب إلى الاستمرارية في البقاء حتى بعد انتهاء اللعب في محاولة للبقاء بشكل دائم. بالتأكيد لا يمكن إنشاء

(1) القبلانيون: بعض أحبار اليهود والمسيحيين من أصحاب العقيدة القبلانية التي تفسر «الكتاب المقدس» على أساس صوفي.

أندية خاصة باللعب بعد خوض مباريات البريدج (لعبة من ألعاب الورق) أو ألعاب الكرات الرخامية أو الزجاجية التي يلعبها الأطفال. ولكن الشعور بأنك جزء من موقف استثنائي، وبأنك تشارك آخرين الأحاسيس نفسها، وبأنك قد انعزلت معهم عن العالم الخارجي، وبأنك تتقيد بقيود اللعبة وليس بقوانين العالم المحيط بك، كل هذه المشاعر المتبادلة بين المشاركين في اللعب تجعلك أسير اللعب حتى بعد انتهاء هذه اللحظات الساحرة. إن أندية اللعب تحافظ على اللعب مثلما تحافظ القبعات على الرأس وتحميه من العوامل الخارجية. وقد لا يكون من الحكمة أن نزعم أن كل الجماعات التي أطلق عليها علماء الأنثروبولوجي مصطلح عشائر «Phratria» مثل الجماعات العرقية والمنظمات الدينية هي جزء من مجتمعات اللعب «Play-Communities». ومع ذلك يجب أن نعترف بصعوبة التمييز بين التجمعات والتقسيمات الاجتماعية الثابتة التي كانت سائدة في الثقافات والحضارات القديمة والتي كانت تمارس طقوساً مقدسة وتلتزم بعادات وتقاليد جادة وبين المنظمات والمجموعات التي تنتمي إلى مجتمع اللعب فالخطوط الفاصلة بينهما يصعب تحديدها.

وأهم ما يميز مجتمعات اللعب هو الجنوح نحو الغموض حيث تسعى هذه المجتمعات لاحاطة نفسها بهالة من السرية. حتى في ألعاب الأطفال نجد أن هناك اتجاهاً نحو الاحتفاظ بالأسرار الخاصة

بكل لعبة (هذه اللعبة لنا ولا ينبغي للآخرين أن يعلموا عنها شيئاً. وما يفعله الآخرون خارج نطاق اللعب لا يهمنا في شيء، ولذلك يجب علينا أن نحتفظ بأسرار عالمنا). وعلى كل من يدخل إلى دائرة اللعب أن يتخلص من عبء القوانين التي تحكم العالم الخارجي، عالم الحياة الحقيقي المعتاد. إن أفراد مجتمع اللعب مختلفون عن الأفراد خارجه، لأنهم يقومون بنشاطات مختلفة. إن الانسلاخ عن المجتمع الخارجي من أهم المميزات التي تميز مجتمعات اللعب لدى الأطفال، ولكن في المجتمعات البدائية المتوحشة كان من الصعوبة على جماعات اللعب أن تنأى بنفسها عن المجتمع الخارجي وعاداته وتقاليده.

وفي أثناء الاحتفالات الكبرى التي يتم فيها قبول الشباب اليافع في المجتمعات الذكورية تجرى شعائر وطقوس تكريسية «Initiation» - طقوس الشروع- محددة من أجل هذه الغاية. وأثناء هذه الطقوس يمتنع كل أفراد القبيلة عن القتال الداخلي وتعتبر هذه المناسبات بمثابة هدنة بحيث تنتهي كل الضغائن والحزازيات وكل أشكال العداوة بين أفراد القبيلة حتى ولو بشكل مؤقت. ويظل الشباب الجدد الذين يَجري قبولهم داخل المجتمع الذكوري غير خاضعين لقوانين وشرائح العالم الخارجي حتى تنتهي الشعائر والطقوس. وأثناء الاحتفالات والطقوس تتوقف كل أشكال العداء والأعمال الانتقامية، والثأرية «Vendettas» داخل القبيلة.

إن هذا التعليق أو التوقيف المؤقت لكل أنشطة الحياة المعتادة أثناء مواسم اللعب الاحتفالية لم يكن حكراً على المجتمعات البدائية بل كان يُمارس في المجتمعات المتحضرة كذلك. لقد كانت تلك الطقوس سائدة إبان الاحتفالات الكرنفالية في الحضارات القديمة وأثناء أعياد الإله «ساتورن» Saturnalia– إله الزراعة عند الرومان– في روما القديمة (حيث كانت هذه المناسبة تتميز بالإفراط في العربدة والسُكر والاسترسال في ممارسة الموبقات).

وفي العهود البائدة عندما كان الناس متشددين بخصوص العادات والتقاليد وكانوا يوقعون عقاباً غليظاً على كل من يخالف تلك العادات كان هناك– على الناحية الأخرى – طبقات تتمتع بالعديد من الامتيازات، وكانت أجهزة الشرطة تتعامل مع أبناء هذه الطبقات بشيء من المرونة واللين، وكان الشباب المدلل من المنتمين للطبقات المحظوظة يمارس طقوساً غير مقبولة اجتماعياً، كما كان هؤلاء الشُبان منغمسين في كل صنوف العربدة والعهر، وكانت تلك الطقوس تصنف تحت كلمة سلوكيات صاخبة «Rag». إن العربدة والفجور وكل الممارسات الداعرة التي كانت متاحة لفئات من الشباب أثناء مواسم الاحتفالات بأعياد الإله ساتورن مازالت قائمة إلى يومنا هذا، بل إن فئة من الشباب في الجامعات البريطانية أصبحوا يقومون بها جهاراً وعلى مرأى ومسمع من

الجميع. وحسب تعريف «قاموس أوكسفورد» الإنجليزي فإن هذه الممارسات عبارة عن: «استعراض صاخب وسلوك غير ملتزم يتم على نطاق واسع، ويهدف إلى تحدي السلطة والنظام».

إن اختلاف اللعب عن السلوكيات المعتادة في الحياة اليومية بالإضافة إلى السرية التي تحيط بعملية اللعب قد أدّيا إلى ارتداء اللاعبين لملابس وأقنعة معينة، أثناء اللعب، وهذه الخاصية في التخفي من بين سمات اللعب. فاللاعب المتنكر أو اللاعب الذي يرتدي قناعاً يقوم بلعب أدوار أخرى غير تلك الأدوار المنوطة به في الحياة اليومية العادية. وأثناء اللعب يتحول المرء إلى مخلوق آخر. وفي الواقع فإن عملية التنكر وارتداء الأقنعة أثناء اللعب تمثل حالة فريدة للتعبير عن الذات تتداخل فيها مخاوف الطفولة ومباهجها والخيال الصوفي الجامح «Mystic Fantasy» ناهيكم عن الرهبه من الله وكل ما هو مقدس «Sacred awe».

وإن أردنا أن نلخص السمات الشكلية الخاصة باللعب فيمكن القول إن اللعب عبارة عن نشاط حر ليس له علاقة بالحياة اليومية المعتادة، وهو نشاط لا يتميز بالجدية ولكنه في الوقت نفسه يستوعب طاقات اللاعب بشكل كامل. إن اللعب نشاط لا يهدف إلى تحقيق أي مكاسب مالية وهو غير مرتبط بأي مصالح نفعية. وينطلق اللعب في إطار زماني ومكاني محدد وفق معايير وقوانين خاصة به، وهو

نشاط منظم. إن اللعب يساهم في تكوين الجماعات ذات الطابع الاجتماعي التي تسعى إلى إحاطة نفسها بهالة من السرية وتحاول أن تؤكد على تميزها واختلافها عن العالم الخارجي عن طريق التنكر أو لعب أدوار معينة أو عن طريق وسائل أخرى. إن وظيفة اللعب لا تنفصل عن ماهيته باعتباره نوعاً من التنافس من أجل الفوز بشيء ما أو تجسيداً لما يقوم اللاعبون بالتنافس من أجله. ويمكن دمج المسألتين معاً بحيث يصبح اللعب تجسيداً للتنافس على شيء ما أو يتحول اللعب ذاته إلى عملية منافسة يتبارى من خلالها اللاعبون من أجل الوصول إلى هدف معين.

والتجسيد هنا يعني استعراض مهارات ومواهب طبيعية أمام الجماهير. إن ذكور الطاووس والديوك الرومية «(Turkeys)»، على سبيل المثال، تستعرض ريشها فائق الجمال أمام الإناث، وأهم ما يميز ذلك الاستعراض هو إظهار شيء غير مألوف بطريقة محسوبة من أجل إثارة إعجاب المشاهدين. ولو استطاع الطائر أثناء هذا العرض أن يقوم ببعض الحركات الراقصة فقد يتحول العرض إلى أداء حركي مما يعد بمثابة خروج على المألوف وجنوح نحو عالم آخر ليس له علاقة بالواقع. وبما أننا لا ندري ما شعور الطائر أثناء أدائه لهذه الحركات، فيمكننا دراسة الحركات المماثلة لدى الأطفال. وفي مرحلة الطفولة ينطوي هذا الأداء على عالم خيالي يجنح الطفل

إليه. فالطفل أثناء اللعب يسعى إلى تكوين صورة جديدة عن نفسه تكون أكثر اختلافاً مع طبيعته أو أكثر جمالاً من الواقع أو أعلى مكانة وأعظم سمواً على ما دونها، وربما تكون أكثر خطورة من الحقيقة الملموسة. فالطفل يلعب دور الأب أحياناً، وأحياناً يصبح أميراً وأحياناً أخرى يجسد شخصية المشعوذ الشرير أو النمر الماكر حسب ما تقتضي قوانين كل لعبة وطبيعتها. وبالرغم من العنصر الخيالي في اللعب إلا أن الطفل يزعم أنه هو الأمير وهو الشرير وهو فلان ابن فلان أثناء أدائه لكل لعبة، وقد يفقد الوعي بما يدور حوله من حقائق أثناء عملية اللعب. وعند اللعب لا يقصد الطفل تجسيد أو تمثيل صورة مخادعة للواقع «Sham-reality» أو صورة تستند على الزيف والاحتيال وإنما تتكون لديه صورة خيالية محضة من خلال اللعب.

وإذا نحينا ألعاب الأطفال جانباً ونظرنا إلى العروض والطقوس المقدسة التي كانت تمارس في المجتمعات والثقافات القديمة فسوف نلمح فيها بعض العناصر الروحانية والذهنية والفكرية التي يصعب تعريفها. إن العروض المقدسة ليست مجرد طقوس يرتدي المشاركون فيها ملابس تحاكي واقعاً معيناً أو تجسد عالماً غير ملموس في أرض الحقيقة، كما أنها ليست مجرد محاكاة رمزية لعالم واقعي. إنها نوع من الطقوس الصوفية يتجسد من خلالها عالم غير مرئي وغير حقيقي،

ولكنه عالم جميل ذو خصائص مقدسة. لقد كان المشاركون في هذه الطقوس يؤمنون بأن ما يقومون به هو تجسيد على أرض الواقع لعالم علوي جميل أفضل من العالم الذي يعيشون فيه، ولذلك كانوا يسعون إلى إعادة تنظيم عالمهم الواقعي من خلال الانخراط في عالم آخر أفضل منه. ومع ذلك فإن هذه الطقوس بأسرها ليست سوى نوعٍ من اللعب حيث تقام في أماكن مخصصة للاحتفالات أثناء الأعياد والمناسبات وتتم الطقوس في حرية تامة وفي ظل جو من البهجة الغامرة.

في إطار هذا الفضاء المقدس وفي ظل عالم مؤقت له قوانينه ونواميسه تجري هذه الطقوس وتستمر إلى النهاية. وبعد انتهاء الطقوس ومواسم الأعياد تظل آثارها قائمة ومؤثرة في المجتمع الحقيقي وفي العالم الواقعي المحيط بها. إن هذه الطقوس والألعاب لها عظيم الأثر في النظام والأمن والرخاء الاجتماعي ويظل هذا الأثر قائماً حتى موسم الأعياد القادم. ثمة نماذج طقوسية تجري في شتى أرجاء العالم وتهدف إلى تحقيق الرخاء في مجتمعاتها. وحسب الفلكلور الصيني فإن الهدف الرئيسي من عروض الرقص ومن الأداء الموسيقى هو وضع العالم في الطريق القويم والتقرب إلى الطبيعة حتى تمنح الإنسان خيراتها وتغدق عليه من فضائلها بلا انقطاع. إن الرخاء الموسمي في فصول الحصاد يعتمد على كيفية أداء الطقوس

أثناء الأعياد المقدسة والمسابقات ذات الطابع الديني والأخلاقي. وحسب التقاليد الشعبية الصينية، فإن المحاصيل لن تنضج ولن تجود الطبيعة على الإنسان بخيراتها لو لم يتم إقامة هذه العروض والطقوس الموسمية.

لقد سيطرت فكرة الخلق ونشأة الوجود وفناء الكون على وجدان الإنسان، وبدأ ينصت إلى إيقاع الطبيعة كما روي في «سفر التكوين»، فيما بعد، وكرد فعل أولي لهذه الخبرات والتجارب شرع الإنسان في التعبير عن مشاعره وعواطفه عن طريق القيام بأداء معين أو بعمل تمثيلي ما. إذن كان السلوك الإنساني البدائي ينطوي على عملية عقلية وجدانية شعورية معقدة أدت إلى تغيرات في حياته. لقد تم تكثيف الشعور بالإثارة والبهجة من جراء الاحتكاك بالطبيعة والكون عن طريق رد فعل يعكس هذا الشعور الإنساني البدائي، ولقد تجسد ذلك الشعور في بادئ الأمر من خلال التعبير عن طريق الشعر والفن. وفي هذا السياق يصعب علينا وصف عملية الإبداع الخيالي في كلمات موجزة كما يصعب علينا تفسير ديناميكية الإبداع ذاتها. ومازال هناك غموض يكتنف كيفية تطور الإدراك الإنساني وتحوله من إدراك للجماليات إلى الإدراك الصوفي للظواهر ثم إدراك ما هية النظام الكوني بأسره ثم تحول هذه المدركات إلى طقوس وأشكال من اللعب.

وبينما تكرر استخدام مصطلح «اللعب» عند الإشارة إلى كل أشكال الطقوس والعروض البدائية إلا أن ذلك لا يروق لعلماء الأنثروبولوجيا؛ بسبب الاختلاف حول مفهوم اللعب وأهدافه. ويعتقد فروبينيوس[1] أن اللعب يجسد حدثاً كونياً وبالتالي يمهد الطريق أمام حدوثه. هناك عنصر شبه عقلاني تجب الإشارة له في هذا الصدد؛ حيث يرى فروبينيوس أن الإنسان في وضعية اللعب وأثناء تقديمه للعروض لا يقصد القيام بأداء ألعاب معينة وإنما يهدف إلى التعبير عن حالة تتملكه وهو في قبضة هذا الحدث الكوني. أما اللعب في حد ذاته فإنه يأتي في المرتبة الثانية بالنسبة للإنسان المنهمك في التعبير عن حدث كوني جلل. ومن الناحية النظرية كان يمكن للإنسان التعبير عن عواطفه بطرق ووسائل أخرى غير اللعب. ومن وجهة نظرنا فإن اللعب الطقوسي هو أفضل وسيلة للتعبير عن هذه الحالة الوجدانية التي نشهدها في ألعاب الأطفال والحيوانات. ولكن لعب الأطفال والحيوانات لا ينطوي على أي أبعاد كونية ولا يهدف إلى التعبير عن مشاعر وجدانية معقدة. والجدير بالذكر هنا أن لعب الأطفال يمثل حالة خاصة من اللعب المجرد الذي يجسد الجوهر الحقيقي لعملية اللعب بعيداً عن كل الاعتبارات الفلسفية والكونية

---

(1) ليو فروبينيوس «(1873–1938)»: متخصص في الآثار وفي علم الإثنولوجيا –دراسة الأعراق البشرية– من مواليد برلين (ألمانيا) «المترجم».

التي سبقت الإشارة لها عند الحديث عن اللعب لدى الكبار.

إن وصف عملية التحول من لحظة الشعور بالإثارة والبهجة عند احتكاك الإنسان البدائي بالطبيعة للوهلة الأولى حتى قيامه بالتعبير عن مشاعره عن طريق أداء الطقوس، يُعد من الأمور الشاقة التي يكتنفها الغموض. ولكن يمكننا القول إن المجتمعات البدائية كانت تمارس اللعب بالطريقة نفسها التي يفعلها الأطفال والحيوانات. لقد كانت هذه الألعاب البدائية تشتمل على كل العناصر اللازمة لعملية اللعب: النظام، التوتر، الشد العصبي، الحركة، التحول من حالة إلى أخرى، الرزانة والإجلال، الإيقاع المنتظم والإثارة. وفي مراحل لاحقة من تطور المجتمعات كان اللعب يهدف إلى التعبير عن شيء ما سواء في الحياة البشرية أو في الطبيعة ولقد تجلى ذلك في فن الشعر ونظم القوافي. ولكن ثمة عناصر في تركيبة اللعب ووظائفه تجعل منه شيئا مستقلاً وقائماً بذاته. وربما تكون هذه العناصر غير محسوسة ولا يمكن للعقل أن يدركها، ولكنها مستقرة في الوجدان الإنساني، وفي النظام الكوني المقدس وفي التقاليد السامية والقيم الوجدانية الرفيعة. ولذلك تحول اللعب تدريجياً إلى حدث مقدس أو طقس محاط بالقداسة.

وبالرغم من التلاحم التاريخي بين الطقوس وعملية اللعب إلا أن الأساس وأصل الأشياء يتجسدان في عملية اللعب وليس في الطقس

في حد ذاته. إننا ندخل من خلال هذا النقاش إلى أجواء فكرية لم يسبرها من قبل عالِم نفس أو فيلسوف. إن هذه القضايا تسبر أغوار مداركنا ولكن ثمة أسئلة مُلحة: أليست الطقوس تعبير عن قضايا مقدسة في منتهى الجدية؟ وهل يمكن للطقوس أن تكون نوعاً من اللعب؟ ويمكننا الإجابة عن هذا التساؤل بالقول بأن جميع أنواع اللعب سواء لدى الأطفال أو الراشدين تعد تجسيداً للجِد والاهتمام، ولكن إذا كان الأداء الطقوسي الجاد هو نوع من اللعب فهل يجوز الإدعاء بأن اللعب له علاقة بالمشاعر المقدسة التي تتحكم في تلك الطقوس وتؤدي إلى تكرارها؟ في هذا الصدد، يجب الاعتراف بأن أفكارنا المسبقة عن طبيعة اللعب سوف تعوق النقاش الموضوعي في هذا الشأن. لقد اعتدنا للأسف الشديد أن نرى العلاقة بين اللعب والجد على أنها علاقة عكسية وكنا نظن أن اللعب هو نقيض الجد. ولكن يبدو أن الأمر ليس كذلك فلا يوجد تناقض بين الجد واللعب فأكثر الألعاب تنطوي على درجة عالية من الجدية.

إذن دعونا ننظر بعين الاعتبار إلى البرهان «Argument» التالي: في أثناء اللعب يكون الطفل في حالة من التركيز الجاد إذ يتعامل مع اللعبة على أنها شيء مقدس. وبالرغم من تلك الحالة الجادة فإن الطفل يكون متأكداً من أنه يمارس نوعاً من اللعب. وكل الرياضيين يلعبون وهم في منتهى الجدية حيث تهيمن عليهم حالة من التوهج

الانفعالي والحماسي مع أنهم يدركون أنهم في وضعية اللعب. وكذلك الحال بالنسبة للممثل على خشبة المسرح، فهو منهمك في أدائه التمثيلي، كما أنه يؤدي دوره بشكل جاد، ومع ذلك فإنه يدرك في قرارة نفسه أن ما يفعله ليس سوى نوعٍ من اللعب. إن الشيء نفسه يمكن تطبيقه على عازف الكمان أثناء قيامه بأداء بعض المقطوعات الموسيقية، وعلى الرغم من أنه قد يسرح بخياله خارج أستار عالمنا إلا أنه يعلم أنه يمارس نوعاً من اللعب؛ لأن اللعب قد يعبر عن أسمى الأفكار وأكثرها قدسية. ولكن هل يمكننا أن نقفز إلى الأمام ونقول بأن الطقوس هي نوع من اللعب؟ هل يمكننا الادعاء أن القس الذي يؤدي الطقوس الكهنونية يمارس نوعاً من اللعب؟ في الوهلة الأولى يبدو الأمر وكأنه مخالف لقوانين العقل والمنطق لأننا لو افترضنا بأن ممارسة الطقوس الدينية في عقيدة معينة يُعد نوعاً من اللعب، إذن يجب علينا أن نعمم ذلك على جميع العقائد والأديان الأخرى.

إن الطقوس تنطوي على نوع من الأداء أو التمثيل، فالطقس عبارة عن حدث ما، وكل ما هو حدث وكل ما يمثل على خشبة المسرح يعد عملاً درامياً. والحدث إما أن يكون أداءً أو نوعاً من أنواع المنافسة. إن الأداء الطقوسي يمثل حدثاً كونياً أوحدثاً طبيعياً لأنه مرتبط بالطبيعة الأم «Mother Nature». والحدث أو الطقس

ليس مجرد مشهد تمثيلي، وإنما ينطوي على نوع من التماثل أو التطابق، حيث يندمج اللاعب أو الممثل في الحدث ويصبح جزءاً منه. وهناك فارق بين تمثيل الحدث «Mystic Identification» والاندماج فيه أو التماثل معه «Identification». وإعادة تمثيل الحدث أو إعادة ممارسة الطقوس بشكل متكرر يؤدي إلى حالة من التماثل الصوفي «Mystic» بين المؤدي والحدث ذاته. ولذلك فعملية أداء الطقوس ليست مجرد محاكاة «Imitation» ولكنها تؤدي إلى إشراك المتعبدين «Worshipers» في الحدث المقدس ذاته كما ورد في التراث الإغريقي القديم.

إن «علم الأنثروبولوجيا» لا يهتم كثيراً بالبعد النفسي الكامن في هذه الممارسات الطقوسية، وربما يتولى علماء النفس تقييم هذه الظواهر من منظور نفسي، وربما تتم دراسة بعض الأنماط الروحية التي تتجسد من خلال هذه الطقوس، وربما يكتفي علماء النفس بوصف هذه الطقوس على أنها مجرد أداء تعويضي أو بدائل أو تمثيل لأحداث يستحيل أو يصعب القيام بها في عالم الواقع. ولكن هل يمكن القول بأن المشاركين في أداء الطقوس يحاولون الاستهزاء والسخرية من عالمنا عن طريق محاكاته أو أنهم، بسبب قيامهم بذلك، يتحولون هم أنفسهم إلى هدف للازدراء والتهكم؟ إن دور علم الأنثروبولوجيا هو الإجابة

عن هذه الأسئلة التي تدور في مخيلة الناس الذين يمارسون هذه الطقوس ويؤمنون بها.

والقضية هنا تتعلق بدراسة طبيعة جوهر الأديان والمعتقدات والمقارنة بينها. إن لب الطقوس وما يحيط بها من أسرار له أهمية خاصة في إطار هذا البعد الديني. إن جميع طقوس الفيدا الهندوسية[1] القديمة التي تعتمد على تقديم القرابين – سواء على شكل أضحيات أو من خلال المسابقات أو أداء بعض المشاهد الطقوسية – كانت ترتكز على فكرة أساسية تتمثل في القيام بأداء يجسد حدثاً كونياً مرغوباً فيه يهدف إلى دفع الآلهة لتحويله إلى حقيقة ملموسة على أرض الواقع. بمعنى أن ممارسة الطقوس كانت عبارة عن لعبة تهدف إلى إقناع الآلهة بالقيام بعمل ما. ودعونا نضع جانباً البعد الديني لهذه الطقوس ونركز على عنصر اللعب في الطقوس القديمة.

والطقوس «Rituals» في حقيقة الأمر هى عبارة عن مجموعة مشاهد تمثيلية أو فعاليات درامية يتم من خلالها إيجاد مشاهد خيالية تجسد الواقع والطبيعة، بمعنى أن الطقس يعد بديلاً عن حدث حقيقي أو ظاهرة طبيعية «Vicarious Nature». وإبان

(1) لقد كانت هذه الطقوس القديمة سائدة حتى عام 500 قبل الميلاد، وهناك أربعة كتب هندوسية تضم مذاهب «الفيدا» ومنها «البراهمانية»، وقد كتبت هذه المراجع باللغة السنسكريتية، وتعتمد الفيدا على تقديم القرابين والأضحيات إلى الآلهة، وقد نشأت مذاهب عديدة من تحت عباءة الفيدا مثل: «الهندوسية» و«البوذية» و«اليانية».

الاحتفالات الموسمية الكبرى يحتفل المجتمع بالأحداث العظيمة التي تحدث في الطبيعة من خلال تجسيد هذه الأحداث المقدسة على شكل أداء درامي وعروض تمثيلية تجسد تقلب الفصول وتتابعها وشروق وغروب الشمس، وحركة الأجرام السماوية والمجرات الفضائية، بالإضافة إلى نضوج المحاصيل ودورة الميلاد والحياة والموت لدى الإنسان والحيوان. وحسب ما قاله «ليو فروبينيوس» فإن الإنسان البدائي كان يجسد نظام الطبيعة عن طريق اللعب وفق التصورات التي كانت مطبوعة على عقله الباطن. ويرى فروبينيوس أن الإنسان البدائي في الأزمنة البعيدة قد استطاع استيعاب ظاهرتي الحياة النباتية والحياة الحيوانية، ثم استوعب فكرتي الزمان والمكان، ثم عرف الشهور والمواسم، وعرف حركة الشمس والقمر. والآن أصبح الإنسان قادراً على تمثيل كل ما يحدث في الكون من ظواهر من خلال اللعب المقدس- ممارسة الطقوس - حيث يسعى من خلاله إلى خلق ظواهر جديدة أو إعادة استدعاء الأحداث التي سبق وقوعها من أجل الحفاظ على النظام الكوني.

وقد تمكن ليو فروبينيوس «Leo Frobenius» من التوصل إلى بعض النتائج التي يصعب تصديقها من خلال تحليله لقدرة الإنسان على تحويل الظواهر الطبيعية إلى لعب. ويعتقد فروبينيوس أن مسألة اللعب قد مهدت الطريق إلى نشوء النظام الاجتماعي، وإلى

نشأة المؤسسات الاجتماعية ذاتها. وعن طريق اللعب استطاعت المجتمعات البدائية الهمجية أن تتفهم أهمية إنشاء المؤسسات، ومن هنا انبثقت فكرة تشكيل الحكومات الأولى في صيغتها البدائية، فالحاكم أو الملك يمثل الشمس ومملكته هي انعكاس لصورة الشمس. وطيلة حياته يلعب الملك دور الشمس فهو السراج المنير الذي يضيء لشعبه الدروب والطرقات، وفي نهاية حياته يلقى الملك مصير الشمس حيث ينبغي عليه الغروب أو أن يتوارى خلف السُتر، ولذلك يجب أن يُذبح الملك ويراق دمه على يد شعبه في مشهد طقوسي مهيب. إن طقوس قتل الملك «Regicide» وما يترتب عليها من مفاهيم واعتبارات أو طروحات ليست هي القضية العاجلة في هذا السياق.

بل إن المسألة الملحة هنا هي تصورنا ورؤيتنا لديناميكية الإسقاط التي تَجسَّد من خلالها الوعي بالطبيعة البدائية للإنسان، وكيفية تعاملنا مع هذه العملية الفكرية التي بدأت على شكل ظاهرة كونية، لم يمر الإنسان بخبراتها ثم انتهت إلى تمثيلها بشكل خيالي في صورة لعب. لقد كان فروبينيوس محقاً عندما استبعد فرضية وجود غريزة فطرية تدفع الإنسان للانخراط في اللعب. إن الإشارة إلى الغريزة تعبر عن محاولة إيجاد بديل مؤقت «Makeshift» يكون بمثابة اعتراف بعجز الإنسان ويأسه في مواجهة مشاكل الواقع. ولقد

رفض ليو فروبينيوس بشكل لا لبس فيه الادعاء بأن كل خطوة إلى الإمام في طريق التطور الحضاري كانت تستند إلى سبب معين، وكانت تهدف إلى تحقيق هدف محدد أو غاية ما. لقد رأى أن هذه المغالطة المنطقية «Petitio Principii» قد تخنق المجتمعات المنتجة للحضارة والثقافة الإنسانية وتكبلها.

كما رأى فروبينيوس أن تفسير التطور الحضاري والثقافي بهذه الطريقة ليس صائباً لأنه يرتكز على عدة مرتكزات خاطئة، من أهمها ما أسماه (استبداد النظرة السببيّة إلى الأشياء) «Tyranny of Causality» وهيمنة مذهب المنفعة[1] القديم الذي عفى عليه الدهر «Antiquated Utilitarianism» على الأمور. ويعتقد فروبينيوس أن عملية التطور الحضاري قد انطوت على بعد وجداني مهم يمكن الإشارة إليه بشكل تقريبي كما يلي: بادئ ذي بدء لم يكن الإنسان البدائي قادراً على التعبير عن تجربته الحياتية ولا عن اتجاهاته نحو الطبيعة المحيطة به، وأثناء احتكاكه الأوَّلي بالطبيعة تملكته حالة فريدة من البهجة والقشعريرة التي تشبه النوبة المرضية «Seizure». وتنبثق ملكة الإبداع لدى الأطفال ولدى كل المبدعين والموهوبين من هذه الحالة من الإثارة والبهجة المفرطة. لقد تملَّك

(1) يزعم «المذهب النفعي» المادي أن تحقيق أكبر قدر من الخير للبشر يجب أن يكون الهدف الرئيس للسلوك البشري، وحسب هذه النظرة النفعية فإن الأعمال تكون صالحة وذات قيمة إذا كانت نافعة.

الإنسان شعور بالبهجة والإثارة عندما بدأت أسرار الكون تتكشف أمامه وعندما بدأ يتلمس معنى القدر.

ومن هذا المنطلق فإن تصورنا عن الطقوس الدينية والطقوس التي تصاحب تقديم القرابين المقدسة «Liturgy» والأضحيات، ناهيك عن أعمال السحر والممارسات الغامضة الأخرى السائدة في المجتمعات القديمة يجب أن يقع في إطار مفهوم اللعب. وإذ نتعامل مع المجردات والمفاهيم الغيبية في هذا السياق يجب ألا نبالغ في التشديد على أهميتها، كما يجب ألا نتلاعب بالكلمات حتى نوسع آماد مفهوم اللعب بشكل مفرط. وعلى الرغم من كل هذه الاعتبارات فإنني أرى أننا لم نتجاوز الحدود عندما صنفنا كل الطقوس على أنها نوعٌ من اللعب. فالطقوس تتسم بكل صفات اللعب الشكلية والأساسية التي أشرنا إليها من قبل خاصة قدرة اللعب على نقل اللاعبين إلى عالم آخر خارج نطاق العالم الحياتي الحقيقي.

وهذه السمة ليست حكراً على اللعب لأن الأداء الطقوسي يأخذ المشاركين فيه إلى عوالم أخرى. ولقد اعترف الفيلسوف اليوناني أفلاطون بذلك حيث أكد على وجود عنصر مقدس في عملية اللعب، وذلك عندما قال: «يجب على الإنسان أن يكون جاداً عندما يمارس طقوساً جادة».وفي حديثه عن الرقصات الطقوسية

المقدسة لآلهة الجبال البرية[1] «Kouretes» في جزيرة كريت القديمة، ذكر أفلاطون ما يلي: «إن الآلهة تستحق أن نعاملها بإجلال وجد، ولكن بما أن الإنسان مجرد لعبة في يد الآلهة إذن يجب عليه أن يعتز بذلك ويهتم باللعب. على كل رجل وامرأة أن يمارسا حياتهما بناءً على هذه الحقيقة وعلى كل منهما أن ينهمك في الألعاب النبيلة وأن يسود التفاهم بينهما. يزعم الإنسان أن الحرب هي شيء جاد رغم أن الحرب لا تشتمل على الأشياء الجادة التي نعرفها مثل الثقافة واللعب. يجب على الإنسان أن يكف عن الحروب ويعيش في سلام بقدر الإمكان. إذن ما أفضل السبل للعيش؟ يجب علينا أن نعيش ونتعامل مع الحياة على أنها لعبة، علينا أن نمارس اللعب، نقدم القرابين والأضحيات، نغني ونرقص. عندئذ يستطيع الإنسان أن يسترضي الآلهة وينال عطفها وثناءها، ولذلك يكون قادراً على رد

---

(1) آلهة الجبال عبارة عن عدد من الأرواح الذين تم تكليفهم عن طريق الإلهة ريا Rhea (أم زيوس وهيرا وبوسديون وهاديس وزوجة كرونوس) للقيام بحراسة الإله زيوس عندما كان طفلاً صغيراً، وتم وضع الإله في كهف في جبال كريت خوفاً عليه من أبيه كرونوس الذي كان يعشق أكل لحوم البشر. وحتى يتم إخفاء زيوس كانت آلهة الجبال تقوم برقصات صاخبة تشتمل على معارك بالرماح والحراب والدروع الحديدية، مما يؤدي إلى صخب يغطي على صوت بكاء زيوس وبذلك لا يستطيع كرونوس الوصول إليه والتهامه. ولذلك وضعت ريا صخرة بدلاً من زيوس حتى يبتلعها أبوه، وبذلك تنقذ ابنها كبير الآلهة. وتعد آلهة الجبال في كريت من أوائل الذين اخترعوا الفنون الشعبية الريفية الراقصة، وأول من عمل بمهنة الرعي والقنص، وأول من عمل في صناعة الحدادة والأعمال المعدنية.

كيد الأعداء والدفاع عن نفسه وكسب المعارك».

لقد تطرق رومانو جوارديني[1] «Romano Guardini» في كتابه «روح الطقوس الدينية» الذي نشره في مدينة «فرايبورغ» الألمانية إلى العلاقة بين اللعب والطقوس والأحجيات الدينية، حيث أشار كثيراً إلى أفكار أفلاطون في هذا الصدد. ولكنه سلط الأضواء على الفقرة التي وردت سالفاً والتي نقلناها عن رأي أفلاطون في الحرب واللعب. ولقد رأى جوارديني أن ثمة علاقات ووشائج تربط بين اللعب والطقوس. مثلاً، اللعب يتشابه مع الطقوس لأنه عملية ذات مغزى على الرغم من أنها قد تبدو تافهة.

إن تعريف أفلاطون لعملية اللعب على أنها شيء مقدس لا يسيء إلى القداسة في حد ذاتها وإنما يسمو بمفهوم اللعب، ويجعله يرتقي إلى أعلى المراتب الروحية والوجدانية. لقد سبق وقلنا بأن اللعب قد وجد قبل نشأة الحضارة وقبل نشوء الثقافات، كما قلنا بأن اللعب أسمى من الثقافة نفسها وهو قائم بذاته. وأثناء اللعب قد يكون الإنسان أقل جدية مثلما يحدث في ألعاب الأطفال، ولكن

---

(1) رومانو جوارديني «1885 – 1968» قس كاثوليكي وأكاديمي ألماني شهير، من مواليد فيرونا الإيطالية. سعى إلى تحديث الفكر الكاثوليكي من خلال دراساته للفلسفة اليونانية القديمة وكبار الفلاسفة مثل أفلاطون وسقراط، بالإضافة إلى دراسة سيرة «القديس أوغسطين»، والشاعر الإيطالي «دانتي»، والفلاسفة الوجوديين الألمان وخصوصاً «نيتشه». من أهم مؤلفاته كتاب «روح الطقوس الدينية».

يمكننا أثناء اللعب أن نسمو بأنفسنا فوق الجد ذاته ونصل إلى مراتب القدسية والجمال التي هي أسمى وأعلى من كل ما هو جاد. ومن هذا المنطلق الفكري يمكننا أن نوضح العلاقة بين الطقوس واللعب، بشكل محدد. والآن أصبح واضحاً أن التشابه بين أداء الطقوس وعمليات اللعب ليس أمراً مثيراً للدهشة، ومع ذلك مازلنا في حالة من الانبهار والترقب عندما نتناول بالدراسة كيفية تحول كل طقس إلى شكل من أشكال اللعب.

لقد وجدنا- من قبل- أن من بين خصائص اللعب انفصاله مكانياً عن سائر أنشطة الحياة المعتادة. فاللعب يتم في فضاءت نموذجية مغلقة ومحددة ومنفصلة عن المؤثرات الخارجية. داخل هذه الفضاءت تجري عملية اللعب وفقاً لقواعد وقوانين خاصة بها. وأثناء إقامة الطقوس الدينية - وعلى غرار اللعب- يتم تحديد منطقة مقدسة لإجراء الطقوس وفق قواعد محددة. ومن أجل أن تتم الطقوس وشعائر الشعوذة والسحر وفق النواميس المتبعة يجب إيجاد فضاء منعزل مكانياً لتحقيق هذا الغرض. ومع ذلك فإن الآثار المترتبة على هذه الطقوس تتعدى وتتجاور الزمان والمكان. إن جميع الطقوس التكريسية «Consecration Rites» التي تهدف إلى إدخال الكهنة الجدد إلى الكنيسة تتطلب وجود فضاءت منعزلة- يتم اصطناعها- حتى يتمكن كل من يؤدي الطقوس من إتمامها

على النحو اللائق. ويجب تحديد وتخصيص أماكن لممارسة وأداء تلك الطقوس - التي هي نوع من اللعب- سواء كان الأمر يتعلق بمراسم أخذ العهد أو إدخال الأعضاء الجدد إلى الدير أو قبولهم في منظمة معينة أو تقليدهم رتبة كهنوتية أوعسكرية أو إدخالهم إلى جمعية دينية «Confraternity» أو أخذ القسم منهم أو إشراكهم في جمعيات سرية. في جميع هذه المناسبات لايبدأ العرافون والمشعوذون وأصحاب القرابين بالانخراط في الطقوس إلا بعد أن يتم تحديد أماكن معينة لإجرائها يشترط أن تكون ذات خاصية مقدسة. إن الأعراف والطقوس وتقديم القرابين المقدسة تستوجب وجود بقاع وأماكن مقدسة للقيام بهذه المهمة.

ومن الناحية الشكلية لا يوجد فارق- من أي نوع- بين تخصيص «Circumscription» أماكن بهدف إقامة طقوس مقدسة وتخصيص مناطق من أجل اللعب. وبما أن الطقوس ليست سوى نوعٍ من اللعب، فلا يوجد فارق شاسع بين حلبة سباق الخيل «Turf» وملاعب التنس ورقعة الشطرنج والرصيف الذي يمارس عليه الصغار لعبة الحجلة «Hopscotch» والمعابد أو الأماكن المخصصة لإقامة شعائر الشعوذة وسائر الطقوس الأخرى. إن التشابه الكبير بين كل أنواع الطقوس -في سائر أنحاء الأرض- التي تقتضي تقديم القرابين يؤكد أن هذه الطقوس راسخة في عقل الإنسان وفي ذاكرته

البدائية. ولقد دأب الناس على اختزال هذا التوافق والانسجام بين هذه التقاليد «Forms» الثقافية. فقد سعوا إلى تفسيرها بناءً على تأويلات عقلية أو منطقية، حيث رأوا أن الرغبة في عزل الطقوس عن العالم الخارجي تهدف إلى حماية الكهنة أو الرهبان الجدد - الذين تم إدخالهم إلى الكنيسة- من المؤثرات البغيضة والمفاسد الأخلاقية الخارجية، حتى لا يتعرض هؤلاء لانتقام الأرواح المحيطة بهم في بيئتهم المقدسة بالداخل.

إن هذا التأويل قد ركَّز على العوامل النفعية لكل الظواهر الثقافية وهو ما حذرنا منه فروبينيوس. وتكمن المشكلة هنا في أننا نعتمد في تفسيرنا للظواهر الثقافية إما على فكرة الأديان القديمة التي اخترعها القساوسة والكهنة أو أننا نسعى لتأويل الأمور وفق تفسير عقلي بحت يتم فرضه عمداً مع أننا لسنا بحاجة إليه. ولو أننا قبلنا بأن اللعب والطقوس تشترك في العديد من السمات الجوهرية فسوف نوافق على أن البقاع المقدسة التي تجرى فيها الطقوس ليست سوى أماكن للقيام ببعض عمليات اللعب، وبذلك نتجنب الدخول إلى نقاش مضلل يؤدي بنا إلى متاهات لا تنتهي وأسئلة ليس لها إجابات محددة عن الأسباب التي أدت إلى اختيار أماكن محددة لإقامة الطقوس وعن أسباب قدسية هذه الأماكن... إلخ.

ولكن لو افترضنا أن ثمة تشابهاً واضحاً بين اللعب وممارسة

الطقوس فسوف نواجه بالسؤال التالي: هل هناك أوجه تشابه أخرى بينهما غير التشابه الشكلي؟ والمدهش حقاً أن علم الأنثروبولوجيا وعلم الأديان المقارن لم يتطرقا إلى هذه المعضلة، ولا توجد إجابة شافية عن التساؤل التالي: هل الأنشطة والطقوس المقدسة التي تتم في صور تشابه أنماطٍ متعددة من اللعب تجسد في حد ذاتها الحالة والاتجاهات التي نجدها عند كل من يمارس أنواعاً معينة من اللعب؟ لم يُقدم أحد– حتى فروبينيوس حسب معلوماتي– للإجابة عن هذا السؤال. وبلا أدنى شك فإن الحالة الروحانية «Mental Attitude» التي تخيم على المجتمع إبان تقديم القرابين وأداء الطقوس الدينية تجسد أعلى مراتب القداسة. ومع ذلك، فإن هذه الطقوس هي نوع من اللعب. دعونا نؤكد مرة أخرى أن اللعب الحقيقي الذي يتم بشكل تلقائي ليس هزلاً وإنما يكون في منتهى الجدية. وفي أثناء اللعب ينغمس اللاعب جسداً وروحاً في المباراة رغم أنه يدرك في قرارة نفسه أنها مجرد لعبة.

إن الإحساس المتنامي بالنشوة والمتعة الذي يلازم عملية اللعب لا يتحول فقط إلى نوع من التوتر والشد العصبي ولكنه يصبح شعوراً بالسمو والابتهاج «Elation». إن اللعب يتحرك بين قطبين متلازمين هما النشوة الغامرة «Ecstasy» والمرح اللعوب، فاللعب بطبيعته يجسد حالة متغيرة وغير مستقرة. وفي أي لحظة قد تؤثر ظروف

الحياة الاعتيادية المألوفة على حالة اللعب وقد تتسبب تلك الظروف في إيقاف أو مقاطعة اللعب سواء عن طريق ارتكاب خطأ ما أو بسبب هتك قواعد اللعبة وخرق قوانينها. وقد تنهار اللعبة بأسرها بسبب انهيار كيانها الداخلي لحظة خروج اللاعب من حالة السحر والوهم التي كانت تسيطر عليه أثناء اللعب «Disenchantment».

ولكن ما الحالة المزاجية التي تخيم على الأجواء أثناء أداء الطقوس المقدسة في الاحتفالات الدينية؟ من الجدير بالذكر أن الناس يقيمون الأعياد والمناسبات الدينية في الإجازات ويعدّون الطقوس جزءاً من الشعائر التي يمارسونها أثناء الاحتفاليات المقدسة. وعندما يجتمع الناس لأداء الشعائر والطقوس الدينية في الحرم المقدس «Sanctuary» فإنهم يبتهجون ويفرحون ويمرحون بشكل جماعي. إن الطقوس التكريسية في الديانات الغامضة[1] «Mysteries» أو تلك التي يتم من خلالها قبول الكهنة الجدد في الكنائس والمعابد، ويصاحبها تقديم القرابين والرقصات الدينية والمسابقات والعروض الدينية المقدسة هي جميعاً مناسبات للاحتفالات الجماعية، حيث يكون الجو مفعماً بالبهجة والإثارة. بالفعل قد تكون هذه الطقوس دموية ومرعبة وقد تكون الأقنعة التي يرتديها الناس مفزعة ومخيفة،

(1) كل الديانات والشيع والمعتقدات الغامضة سواء في المجتمعات البدائية أو إبان الحضارتين اليونانية والرومانية تضم طقوس شروع تكريسية قد تكون سرية أحياناً.

وقد يتعرض الشباب المقبلون على الدخول إلى مرحلة الرجولة لاختبارات شروع -تكريسية- مروعة، ولكن بشكل عام تكون الأجواء احتفالية ومبهجة. وفي أثناء هذه الاحتفاليات تتوقف الحياة الاعتيادية وتعطل نواميسها بشكل مؤقت. ثم تُنصب الموائد وتُقام الولائم وتستمر حفلات الصخب والمجون وليالي العربدة وممارسة الفسق والفحشاء علناً طالما أن الاحتفالات مازالت قائمة. وسواء كنا نتحدث عن الطقوس أثناء المناسبات والاحتفالات في اليونان القديمة أو الاحتفالات الدينية في أفريقيا في الوقت الحاضر لا يمكننا أن نجد فارقاً بين الحالة المزاجية التي تسيطر على الجماهير سواء أكان الاحتفال وثنياً أم دينياً.

وبالتزامن مع ظهور النسخة الهولندية من هذا الكتاب فإن المفكر والعلامة المجري كارل كيريني[1] قد نشر دراسة عن طبيعة الطقوس الاحتفالية حيث تناقش تلك الأطروحة موضوعات تتشابه مع ما

---

(1) كارل كيريني «1897- 1973» هو أحد المؤسسين لدراسات الميثولوجيا اليونانية في الوقت الحاضر، وهو من مواليد الإمبراطورية النمساوية الهنغارية حيث ولد في مدينة «تمسفار» التي أصبحت في زمام الأراضي الرومانية حالياً. حصل كيريني على الدكتوراه من «جامعة بودابست» في علم الفيلولوجيا (فقه اللغة التاريخي والمقارن)، وتخصص في نظرية الجمال كما درس أفلاطون والفلسفة اليونانية القديمة، وعلم الأديان المقارن، وكانت له دراية بنظريات علم النفس بسبب صداقته مع كارل يونغ.

نسعى إلى طرحه في هذا الكتاب[1]. (لقد تأثر كارل كيريني بسلسلة «الغصن الذهبي» The Golden Bough لجيمس فريزر كما أدخل كريني علم التأويل Hermeneutics إلى مجال الميثولوجيا).ويرى كارل كيريني أن الاحتفالات الطقوسية تتشابه مع اللعب لأنها عبارة عن آداء بدائي له استقلاليته المطلقة «Absolute Independence». والاحتفال الطقوسي من الناحية الروحية يمثل حدثاً مستقلاً وقائماً بذاته. ويتفق معنا كيريني بأن علماء الأنثروبولوجيا قد أهملوا دراسة مفهوم اللعب كما تجاهلوا دراسة الاحتفالات الطقوسية والأعياد الدينية Feasts. ويبدو كذلك أن علماء الأثنولوجيا- علم الأعراق البشرية- قد أهملوا دراسة الأعياد الدينية والاحتفالات الطقوسية بشكل واضح للعيان. وبمراجعة الدراسات المتاحة نجد أن المتخصصين في دراسة علم الأعراق «Ethnology» لم يتطرقوا نهائياً لمفهوم اللعب أو لظاهرة الطقوس الدينية. ولكن من البديهي أن ثمة علاقة تربط اللعب بالطقوس الدينية والاحتفالية وأداء الشعائر.

(1) كان كيريني على صلة بكبار المفكرين والفلاسفة في أوروبا، وخصوصاً توماس مان وهيرمان هسه. تنقل بين إيطاليا وألمانيا والمجر وانتهى به الحال منفياً في سويسرا. كان معادياً للنازية ولأفكار ستالين الديكتاتورية. أدخل علم التأويل في دراسة الميثولوجيا اليونانية. له العديد من الدراسات والكتب التي أظهر فيها تأثره بكتابات جيمس فريزر وخاصة «الغصن الذهبي». من مؤلفاته «بروميثيوس: الصورة البدائية للوجود الإنساني» و«زيوس وهيرا: النموذج البدائي للأب والزوج والزوجة» و«الروايات اليونانية والشرقية في ضوء تاريخ الأديان».

وأثناء اللعب أو عند إقامة الطقوس تتوقف أنشطة الحياة الاعتيادية، كما تسود حالة من المرح والنشوة بالرغم من أن الطقوس الدينية قد تكون جادة بعض الشيء. وكلاهما -اللعب والطقوس- يجمعان بين ممارسة الحرية الحقيقية والالتزام بالقوانين الصارمة، وكلاهما يتم في إطار زماني ومكاني محدد ومعروف سلفاً. باختصار، هناك تشابه لا يمكن تجاهله بين اللعب وأداء الطقوس. وتعد الرقصات الطقوسية خير دليل على هذا التشابه، فالرقص نوع من اللعب بلاشك. وحسب ما ورد عن كيريني فإن هنود الكورا «Cora Indians» الذين يسكنون في الساحل المكسيكي المطل على المحيط الهادي يعتبرون أن الاحتفال بأعيادهم المقدسة والطقوس الدينية المصاحبة لذلك نوعاً من اللعب يمارسه الإله الأعلى «The highest god»، وخاصة في مناسبتين معروفتين: الأولى أثناء الاحتفال بعيد «عرانيس الذرة»، ويتم ذلك عند ظهور العرانيس الصغيرة للمرة الأولى، والثانية إبان الاحتفال بموسم الحصاد ويسمى «عيد الشواء» أو عيد تحميص الذرة بعدما تنضج العرانيس ويتم جنيها.

إن دراسة كيريني التي يؤكد فيها أن الاحتفالات والطقوس الدينية هي مظاهر ثقافية وحضارية مستقلة تدعم فكرة هذا الكتاب الذي يَعتبر اللعب نشاطاً مستقلاً قائماً بذاته. ومع ذلك لا يمكننا بأي حال من الأحوال إدراك وفهم طبيعة التشابكات بين اللعب والطقوس

بمجرد إلقاء نظرة عابرة عليهما أو حتى عن طريق تفحص جوهر اللعب وروح الطقوس. فاللعب الحقيقي – بالإضافة إلى سماته الشكلية– ينطوي على إدراك اللاعب بأن اللعب مجرد عملية افتراضية مزعومة «Pretending»، والسؤال الذي يطرح نفسه في هذا المقام هو: كيف يمكننا أن نُثبت أن أداء الطقوس الدينية بكل هذا الزخم والتفاني والتقوى قد ينطوي كذلك على الشعور الداخلي – من قبل ممارسي الطقوس – بأن هذه الطقوس ليست سوى مزاعم افتراضية؟

لو نظرنا حصرياً إلى الطقوس الدينية في الحضارات والثقافات البائدة فسوف نرى أنها كانت جادة وتنطوي على قدر كبير من الصرامة والالتزام. وبقدر معرفتي فإنني أعتقد أن علماء الإثنولوجيا وعلماء الأنثروبولوجيا قد زعموا أن الشعوب في المجتمعات البدائية المتوحشة كانوا يمارسون طقوسهم الدينية وهم يعتقدون – إلى حد ما– أن هذه الممارسات قد تتعلق بأشياء حقيقية، وأنها ليست أوهاماً خالصة. ولكنني أعتقد أن ثمة إدراكاً داخلياً وإحساساً خفياً يؤكدان أن تلك الطقوس ليست شيئاً حقيقياً. وما يؤكد ذلك ما ورد في دراسة ينسين[1] «Jensen» عن حفلات الختان والبلوغ والطقوس

(1) تقلد أدولف إليجارد ينسين «1899–1965» منصب مدير «معهد فروبينيوس» كما كان رئيساً لـ«معهد الإثنولوجيا»، وشغل كرسي الثقافة والإثنولوجيا في «جامعة يوهان ولفجانج جوته». ألقى العديد من المحاضرات في معهد فروبينيوس عن الأساطير والطقوس الثقافية.

المصاحبة لها في المجتمعات البدائية. إذ كان الرجال أثناء الطقوس المخيفة لا يرهبون الأشباح المفزعة والأرواح الشريرة التي تحيط بالمكان وتحوم حوله. والأمر لا يستدعي الدهشة لأن هؤلاء الرجال هم أنفسهم من قاموا بإعداد وصناعة الأقنعة المخيفة ومنعوا النساء من رؤية الأقنعة قبل الاحتفال، ثم قاموا بإعداد مسرح الاحتفال وأداء الطقوس بأنفسهم. لقد قام هؤلاء الرجال بإصدار الأصوات التي تُنبئ عن قدوم الأشباح، ثم قاموا باقتفاء أثر أقدام الأشباح في الرمال، ثم عزفوا الموسيقى من خلال النايات والمزامير التي ترمز لأصوات الأجداد، ثم قاموا بتقليد صوت خوار الثيران «Bull-Roars» مما تسبب في جلبة متواصلة أثارت روح الصخب في المكان. وباختصار يعتقد ينسين أن الرجال في المجتمعات البدائية- إبان الاحتفالات الطقوسية -كانوا يقلدون الآباء في الوقت الراهن عندما يقومون بلعب دور سانتا كلوز[1] «Santa Claus» أمام

(1) سانتا كلوز أو بابا نويل هو شخصية مرتبطة بأعياد الميلاد، وهو رجل ضخم الجثة، ضحوك، يرتدي بزة حمراء وله لحية ناصعة البياض، وهو معروف في قصص الأطفال وفي الخيال الشعبي. ويعيش سانتا في القطب الشمالي مع زوجته السيدة كلوز وبعض الأقزام الذين يصنعون له هدايا عيد الميلاد، ومعه بعض الأيائل التي تجر مزلاجته السحرية ومن خلفها الهدايا التي سوف يوزعها على الأطفال بعد هبوطه من مداخن مدافئ المنازل أو عند دخوله من الشرفات المفتوحة وشقوق الأبواب الصغيرة. قصة سانتا كلوز مأخوذة عن قصة القديس نيكولاس - أسقف ميرا- الذي عاش في القرن الرابع الميلادي، وكان القديس نيكولاس يقوم بتوزيع الهدايا على الفقراء والمحتاجين في ليالي أعياد الميلاد دون علمهم بالفاعل. تعددت الحكايات عن

أبنائهم. فالآباء يعرفون كل شيء عن القناع أو الرداء الذي يضعه سانتا ولكنهم يخفونه عن الأبناء.

وأثناء الاحتفالات الطقوسية والمناسبات الدينية يتعمد الرجال تخويف النساء، وسرد الحكايات المرعبة عن الأحداث المخيفة التي تجرى داخل منطقة الأدغال المقدسة «Sacred Bush»، أما مشاعر الشبان الذين تجرى من أجلهم هذه الطقوس تمهيداً لقبولهم في «مجتمع الكبار» فإنها تتراوح بين الإحساس بالنشوة والإثارة وادعاء الجنون والخوف الذي تقشعر له الأبدان، واستعراض أعضائهم الذكورية والتبجح بذلك. كما أن مسألة الترهيب لا تُخيف كل النساء فهن يعرفن الشخصيات الحقيقية للرجال المختبئين خلف الأقنعة. ومع ذلك تبدي النساء سلوكاً ينم عن الخوف والفزع عندما تقترب منهن الأشباح - الرجال المُقَعنون- وتجري النسوة هاربات من الفزع في كل حدب وصوب خاصة لو قامت الأشباح ببعض الحركات التهديدية. وحسب وجهة نظر ينسين فإن التعبير عن الخوف والهلع هو تعبير حقيقي يتم بشكل تلقائي وهو جزء من ثقافة هذه المجتمعات البدائية. ويجب على النساء إظهار هذا الفزع وهن مدركات أن عليهن القيام بذلك وإلا فسدت لعبة

نشأة وأصل سانتا والجذور الدينية والثقافية لهذه الشخصية التي ظهرت في الأدب الغربي، ولكن الصورة المعاصرة لسانتا كلوز قد ولدت في قصيدة الشاعر الأمريكي «كليمنت كلارك مور» (1823) بعنوان «الليلة السابقة لعيد الميلاد».

الطقوس. فالرجال هنا يقومون بالدور الرئيسي في الأداء الطقوسي بينما تقوم النسوة بدور الكورس «Chorus»، أي دور مجموعة المغنين والراقصين والمنشدين التي تصاحب أداء المطرب الرئيسي أو اللاعب الأساسي في مباراة أداء الطقوس.

وأثناء أداء الطقوس يصعب تحديد اللحظة التي يتحول فيها الشعور بالرهبة الدينية المقدسة إلى إحساس بالمتعة. وبالنسبة للأشياء المماثلة التي تحدث في حياتنا المعاصرة، فإن رب الأسرة الذي يتمتع ببعض الصفات الطفولية قد يصاب بالهلع إذا ضبطه أطفاله وهو يجهز لهم هدايا أعياد الميلاد. ومن الجدير بالذكر أن عملية الانتقال من حالة الجد المصاحبة لأداء الطقوس الدينية إلى حالة أخرى قد تكون لها عواقب غير معروفة وربما كارثية. ولقد قام أحد الآباء من قبائل «كواكواكاواكو»[1] البدائية «Kwakwakawakw» القاطنة في كندا، وبالتحديد في مقاطعة كولومبيا البريطانية British Columbia بقتل ابنتيه لأنهما ضبطتاه وهو يقوم بإعداد تعاويذ خاصة بمراسم دفن الموتى.

(1) شعوب الكواكيوتل Kwakiutl حسب وجهة نظر علماء الأنثروبولوجيا ينتمون إلى عرقية «الكواكواكاواكو»، وهم من بقايا الهنود الحمر ويتحدثون لغة «الكواكوالا» Kwakwala ويرفضون اسم الكواكيوتل (Kwakiutl) الذي أطلقه عليهم علماء الأنثروبولوجيا، وهم من السكان الأصليين في كندا الذين يعتزون بعرقيتهم وطقوسهم.

ومن ناحية أخرى فقد وصف إدوارد بتشول لوشيه (1840–1913) المتخصص في دراسة الأعراق الأفريقية تذبذب المشاعر الدينية لدى الزنوج في قبائل «اللوانجو» «Loango» بطريقة تذكرنا بدراسات ينسين عن علاقة الشعوب البدائية بالعقائد الدينية. إن عشائر زنوج «اللوانجو» تمارس الشعائر الدينية باستهزاء وعدم مبالاة لأن إيمانهم بهذه المعتقدات ضعيف. ومع ذلك– وحسب رأي لوشيه– فإنهم يكونون في حالة مزاجية تتناسب مع عملية أداء الطقوس المقدسة بالرغم من عدم إيمانهم الكامل بها. وفي كتابه «بداية ظهور المعتقدات الدينية» ذكر روبرت رانولف ماريت (1866–1943) –عالم الأنثروبولوجيا الشهير في جامعة أكسفورد– أن ثمة ادعاء كاذب «make-belief» بالتدين يتغلغل في المعتقدات الدينية التي كانت تُمارس في المجتمعات البدائية. ولقد أكد ماريت هذه الفكرة في أهم فصول الكتاب المعنون «السذاجة البدائية» «primitive credulity».

وسواء كان الفرد ساحراً أو مشعوذاً «Sorcerer» أو مسحوراً «Sorcerized»، حسب رأي ماريت، فهو يعلم بحقيقة الأمور ويدعي السذاجة في الوقت نفسه. لقد كان الإنسان البدائي «The Savage Man » ممثلاً بارعاً متفانياً في أداء الأدوار مثل الطفل المنغمس في اللعب، وبمعنى آخر فقد كان الإنسان– في المجتمعات

البدائية- يتصرف كالأطفال ويدعي أنه مذعور من شيء ما، وهو يعلم علم اليقين أن هذا الشيء الذي يبدو مفزعاً هو في الحقيقة غير ذلك. لقد كان الإنسان البدائي يخاف من صوت زئير الأسد وهو يعلم أن هذا الزئير ليس لأسد حقيقي. وحسب وجهة نظر مالينوفسكي[1] فإن الإنسان البدائي كان في استطاعته أن يشعر بمعتقداته ويؤمن بها ويخاف عليها أكثر من قدرته على صياغتها والتعبير عنها في شكل معين ومحدد. لقد استخدم «Bronislaw Malinowski» برونيسلاف مالينوفسكي بعض المصطلحات والتعبيرات في هذا الشأن، ويجب علينا التعامل معها على أنها وثائق ومستندات تؤكد على وجود فكرة الإيمان بالعقيدة لدى الإنسان البدائي، ولا يجب أن ننظر إليها على أنها نظريات ثابتة عن نزوع الإنسان البدائي نحو الإيمان بالمعتقدات الدينية. لقد كان التعبير عن المعتقدات الدينية لدى المجتمعات البدائية يتم عن طريق أداء بعض الطقوس لاسترضاء قوى خارقة للطبيعة، وكانت هذه العروض الدينية تتم بسبب الشعور الجزئي - وليس الكلي- بوجود هذه القوى.

(1) برونيسلاف كاسبر مالينوفسكي «1884-1942»، عالم بولندي من أهم المتخصصين في علم الإنسان-الأنثروبولوجيا- في القرن العشرين. من مواليد كراكوفيا في بولندا، حصل على الدكتوراه في الفلسفة من جامعة جاجيولونيا عام 1908 في الرياضيات والفيزياء كما حصل على الدكتوراه في الأنثروبولوجيا من «جامعة لندن»، وقام بالعديد من البحوث التطبيقية والميدانية على سكان جزر الباسيفيكي، خصوصاً في كتابه الشهير (مغامرون في غرب الباسيفيكي).

وعلى الرغم من هذا الإدراك الجزئي للمعتقدات على أنها غير حقيقية سواء تعلق الأمر بطقوس الشعوذة أو الظواهر الخارقة للطبيعة يجب ألا نقفز إلى الإدعاء أن كل المعتقدات والممارسات- في المجتمعات القديمة- كانت نوعاً من الدجل والخداع الذي تقوم به مجموعة من الوثنيين الأشرار مستغلين السذاجة التي كانت سائدة في تلك المجتمعات، ومستغلين براءة الإنسان البدائي وقلة حيلته. لقد آمن بعض الرحالة بهذا الطرح (أي أن جميع المعتقدات كانت نوعاً من الدجل والخداع) وسعوا إلى نشره كما سعى بعض السكان الأصليين في المجتمعات البدائية إلى التأكيد عليه والترويج له، ومع ذلك، فهذه الطروحات لا يمكن تصديقها نهائياً. لقد نشأت الطقوس المقدسة والشعائر الدينية وانتشرت وتطورت لأنها كانت تحقق أهدافاً مشتركة لمجموعة معينة من البشر تؤمن بهذه الطقوس وتحافظ عليها. إن علم التحليل النفسي كان يسعى لتفسير الطقوس المصاحبة لعمليات الختان ومرحلة البلوغ لدى الذكور في إطار الشعائر الدينية الراسخة في وعي المجتمعات البدائية ولكن ينسين لم يوافق على هذا التفسير. وعلى أي حال، فالمسألة بالنسبة لي كانت مختلفة، ومنذ البداية، كانت الأمور واضحة في ذهني- على الأقل- فأنا أرى أن أداء الطقوس في المجتمعات البدائية والهمجية الأولى كان مصحوباً بنوع من اللعب. وربما ظهر عنصر اللعب في لحظة ما،

وربما ظل فعالاً لوقت محدد. ومن أجل إلقاء الضوء على هذه الظاهرة سنضطر إلى استخدام كلمة اللعب «play» مراراً وتكراراً في ثنايا هذا البحث.

ثمة ترابط لا ينفصل بين الايمان وعدم الايمان، بين الايمان بالطقوس المقدسة وادعاء الايمان بتلك الطقوس. إن هذا الادعاء هو لب عملية اللعب ذاتها، فأداء الطقوس بهدف المتعة واللعب هو ادعاء، ومع ذلك فالأداء نفسه ينطوي على شيء من الجدية. وقد رأى ينسين أن ثمة تشابهاً بين لعب الأطفال والألعاب التي كان يمارسها الإنسان البدائي ولكنه أكد على الفوارق الشاسعة بين عقلية الطفل وعقلية الإنسان البدائي. وعلى سبيل المثال، فإن الطفل عندما يقابل شخصية سانتا كلوز (قديس الأطفال وموزع الهدايا عليهم عشية أعياد الميلاد) فإنه يتصرف من واقع تصور معين وجده العقل قائماً في واقعه عن سانتا كلوز. ومع ذلك لا يمكن استبعاد رؤية الطفل الشخصية ونظرته إلى سانتا في إطار مفهومه الطفولي الخاص وبصيرته المحدودة. أما رؤية الشعوب البدائية وتعاملها مع الطقوس الدينية فقد كانت مختلفة حيث تعددت الرؤى وتنامت التصورات الإبداعية الخلاقة الخاصة بوسائل التعامل مع هذه الطقوس. والأمر هنا أكثر تعقيداً، فالإنسان البدائي لم يتعامل مع الطقوس باعتبارها تصورات ومعتقدات كانت راسخة في واقعه وفي بيئته (على عكس

رؤية الطفل لشخصية سانتا كلوز)، لأن الطقوس التي شهدتها المجتمعات البدائية لم تكن موجودة في الواقع؛ فلقد ولدت هذه الطقوس من خلال احتكاك الإنسان البدائي مع ظواهر الطبيعة المحيطة به ومن خلال سعيه لايجاد تفسيرات لتلك الظواهر الغامضة ومحاولاته المستميتة لإدراك أسرار الطبيعة والمخلوقات الشيطانية التي تسكنها.

وتعتبر الطقوس البدائية تجسيداً لمحاولات الإنسان البدائي الأول للتعبير عن إدراكه للطبيعية وما يحيط به من ظواهر تسبب له حالة من القلق والفزع. إن الأفكار سالفة الذكر سبق وأن وردت في دراسات فروبينيوس– أستاذ ينسين– ولذلك لم يجد ينسين غضاضة في طرحها دون أي إضافات. ولكن هناك من الباحثين من اعترض على بعض أفكار ينسين ورفضها تماماً. مثلاً، زعم ينسين أن فكرة الإنسان البدائي عن الطقوس وما تنطوي عليه من عناصر تخص اللعب تختلف عما يدور في عقل الطفل عن مفهوم اللعب. وذكر ينسين أن العناصر الأولى التي انبثقت منها الطقوس كانت جزءاً من عقلية وإدراك الإنسان البدائي. ولكن الطفل في المجتمعات المعاصرة ليس لديه هذه القدرة. والمشكلة هنا تكمن في عدم قدرة ينسين على شرح طبيعة الجذور البدائية التي تولدت عنها فكرة الطقوس. إن كل ما رأيناه في دراسات ينسين كان يعكس سلوك مجتمعات

بدائية تمارس الطقوس وكأنها معتقدات دينية موجودة بالفعل على أرض الواقع وراسخة في الذاكرة الجمعية لهذه المجتمعات. ولذلك لا نرى أي اختلاف بين نظرة هذه المجتمعات للطقوس ونظرة الأطفال– في مجتمعاتنا المعاصرة– لشخصية «سانتا كلوز».

وبالإضافة إلى ذلك فإن اعتقاد ينسين بقدرة الإنسان البدائي على الاحتكاك بالظواهر الطبيعية وتفسيرها وتجسيدها على هيئة طقوس وثنية مقدسة يصعب إثباته ويصعب استيعابه كذلك. ويبدو أن ثمة عناصر خيالية تتغلغل في دراسات فروبينيوس وينسين عن المجتمعات البدائية والطقوس التي كانت سائدة فيها، ولكن يمكننا القول إن ممارسة الطقوس في المجتمعات البدائية كانت تنطوي على عنصر أساسي هو عنصر اللعب، وكانت هذه الطقوس تحقق غايات وأهدافاً تتشابه مع الأهداف التي نحققها في الوقت الراهن – في مجتمعاتنا المعاصرة– من جراء اللعب. وفي الواقع لقد كان اللعب هو العنصر الرئيسي الذي دفع المجتمعات البدائية لممارسة كل طقوسها الوثنية والدينية عبر التاريخ. ومن هذا المنطلق فإن تقصي حقيقة وطبيعة عنصر اللعب تقتضي التعرف على جذور المفاهيم الدينية وكيفية نشأتها. كل الدراسين للأديان المقارنة يعرفون أن أتباع المعتقدات الدينية الذين تستوجب دياناتهم القيام بطقوس معينة تجسد هذه المعتقدات لا يتعاملون مع الطقوس على أنها مجرد رموز

تعكس علاقاتهم بالآلهة، وإنما على أساس أن هناك توحداً واندماجاً صوفياً بين من يمارس الطقوس (الإنسان) والآلهة التي يتم تجسيدها وتقديم القرابين لها. وأثناء أداء الطقوس يتقمص المتعبد شخصية المعبود– هذا هو التوحد الصوفي. مثلاً، أثناء الرقصات الوثنية يتحول الإنسان البدائي المتوحش– الذي يعبد الكانجارو على سبيل المثال– إلى كنجارو. هذه الرقصات ليست رموزاً– بالنسبة للإنسان البدائي– وليست امتداداً أو تجسيداً للعقيدة، وإنما وسيلة يتم من خلالها هذا التوحد الصوفي بين العابد والمعبود.

وفي هذا السياق، يجب أن نتوخى الحذر عند استخدام المصطلحات والتعريفات حتى لا نضل الطريق. والمعضلة هنا أننا نقوم بصياغة مصطلحات عن الأديان الوثنية وطبيعتها ووظائفها ونحن تحت تأثير عقائدنا الدينية المعاصرة. أو بمعنى آخر، نحن نستخدم لغة دينية معاصرة للتعبير عن طقوس ومعتقدات الإنسان البدائي، ولذلك يجب أن تتم صياغة هذه المصطلحات بعناية، ويجب التفريق بين تصور الإنسان البدائي للأديان المرتبط بعقليته البدائية وتصورنا المعاصر الذي يتأثر بالمفاهيم العقلانية والمنطقية الآنية. ونحن ننظر إلى علاقة الإنسان البدائي بالحيوان الذي يتقمص شكله أو يجسده أثناء الرقصات بشكل خاطئ، لأننا نتجاهل عقلية الإنسان الأول «البدائية»، وعدم قدرته على التمييز مثلاً بين مفهوم

اللعب والمفاهيم الرمزية الأخرى.

وعندما يتقمص الإنسان البدائي صورة أو شكل حيوان مقدس فهو لا يعتقد أنه يقوم بلعبة ما لأنه لم يكن يفهم مفهوم اللعب آنذاك، كما أنه كان ينظر إلى هذا الحيوان على أنه كائن مثله تماماً وربما أكثر قداسة منه. ما أقصده هنا هو أننا يجب أن نتوخى الحرص والحذر عند مناقشة قضية اللعب في المجتمعات البدائية كما يجب أن نأخذ في عين الاعتبار القدرات الإدراكية والعقلية التي كانت متاحة للإنسان البدائي. ويجب أن ندرك أن الخطوط الفاصلة بين الإيمان «Belief» بعقيدة ما أو بشيء ما وبين ادعاء الإيمان «Make- Belief» تتلاشى تماماً أثناء عملية اللعب. ولذلك ثمة ارتباط بين كل ما هو لعب وكل ما هو مقدس. وتتجسد هذه الفكرة في الفنون والآداب، ونراها واضحة في مقطوعات باخ الموسيقية وفي أسطر الكلمات في الشعر الدرامي وفي التراجيديا. ولو نظرنا إلى كل الطقوس التي كانت سائدة في الثقافات والحضارات البدائية على أنها نوعٌ من اللعب لكان في مقدرتنا فهمها وتحليل خصائصها بشكل دقيق وأفضل مما توصلت إليه دراسات علماء النفس وعلماء الاجتماع.

إن الطقوس البدائية التي سادت المجتمعات القديمة كانت جزءاً لا يتجزأ من تركيبة هذه المجتمعات، وكانت تهدف إلى تحقيق الرفاهية لها وحمايتها. لقد كانت تلك الطقوس نتاجاً للتأمل في

الطبيعة وفي النظام الكوني وكانت تهدف إلى تطوير المجتمع ولكنها كانت نوعاً من اللعب. ويعتقد «أفلاطون» أن هذه الطقوس كانت عبارة عن أحداث وممارسات تتم بمعزل عن مجريات الحياة الاعتيادية وضرورياتها التي تتميز بالجدية. وأثناء عملية اللعب يتشابه سلوك الطفل مع سلوك الإنسان البدائي. إن العنصر الجمالي الذي ينطوي عليه اللعب قد جعل الإنسان المعاصر قادراً على فهم آلياته، والتعامل معه بشكل أفضل من الإنسان الذي عاش في مرحلة التنوير إبان القرن الثامن عشر. ويسعى الإنسان المعاصر إلى تقليد الإنسان البدائي في العديد من المناسبات. مثلاً، أصبحت ظاهرة ارتداء الأقنعة تجذب الإنسان المعاصر، وأصبح القناع في حد ذاته يمثل عملاً فنياً وشكلاً جمالياً مميزاً. والعقل الإنساني المعاصر أصبح أكثر قدرة على تفهم جوهر حياة الإنسان البدائي، كما أن الإنسان الأوربي المعاصر أصبح يعشق كل ما هو غريب. ويبدو الفارق واضحاً في هذا الإطار بين الماضي والحاضر خاصة لو تذكرنا الاتجاهات السلبية إبان القرن الثامن عشر ضد الشعوب الآسيوية مثل الصينيين[1] والهنود، ناهيك عن الأتراك. لقد أصبح الإنسان الأوروبي المعاصر أكثر شوقاً لمعرفة أسرار الإنسان الذي يعيش في قارات بعيدة عنه. في الواقع، لقد

---

(1) كان الأمريكيون من أصول صينية قد تعرضوا لحملات عنصرية واسعة النطاق إبان القرن التاسع عشر، وكانوا يُنعتون بأقذع الألقاب.

أصبح الإنسان الأوروبي المعاصر تواقاً إلى دراسة الإنسان البدائي بسبب انجذابه لظاهرة الأقنعة والتنكر التي كانت سائدة في الماضي السحيق.

وبالرغم من تأكيد علم الإثنولوجيا على أهمية الأقنعة ودروها في المجتمعات القديمة إلا أن الإنسان المعاصر وعشاق الفنون يجدون فيها تجسيداً للجمال وتعبيراً عن عواطف وجدانية مركبة مثل الخوف من الغيبيات والعوالم الغامضة، كما أن قلب الرجل العادي أصبح متعلقاً بالأقنعة وبأشكالها المختلفة التي تجذب الأنظار. وأهم ما يميز نظرة المثقف الغربي إلى القناع أنها نظرة جمالية، ولذلك فهي تختلف عن نظرة الإنسان البدائي الدينية للقناع. إن التعامل مع الشخص المقنع من منظور جمالي يخرجنا خارج واقع الحياة الاعتيادية، ويأخذنا إلى عالم آخر كان الإنسان البدائي يعيش فيه ماضياً وأصبح الطفل والشاعر والفنان يعيشون فيه في الوقت الحاضر، إنه عالم اللعب. ولكن هل كان عنصر اللعب حكراً على الممارسات الطقوسية، والدينية في المجتمعات البدائية فقط؟ هل تعد الممارسات الدينية المعاصرة نوعاً من اللعب؟ أم أن اللعب يتغلغل بشكل أو بآخر في كل الممارسات والطقوس الدينية سواء الطقوس البدائية الهمجية في أفريقيا أو الطقوس الغريبة والشاذة التي تمارسها الشعوب الأصلية الأرومية «Aborigines» في أستراليا والسكان

الأصليّون في الأمريكتين، أو الطقوس الدينية الخاصة بحضارة اليونان القديمة[1] «Orphism» أو طقوس وأناشيد ومزامير الريغ ڤيدا أو الريك ڤيدا[2] «Rig– Veda» المتعلقة بالآلهة الهندوسية القديمة أو الطقوس الصوفية التي كانت سائدة في الديانات الفرعونية القديمة التي كانت تقدس الآلهة، والإنسان والحيوان أو في جميع الطقوس والمعتقدات الدينية الأخرى.

من حيث الشكل والمضمون، ومن حيث طريقة أداء الطقوس فإن طقوس المعتقدات التي أشرنا لها سالفاً كانت تتشابه مع الطقوس الوثنية التي كانت تمارس في المجتمعات البدائية في عهود ما قبل الحضارة، خصوصاً وأن كل هذه الطقوس تشتمل على تقديم القرابين وممارسات دموية تستهدف استرضاء الآلهة. وبالرغم من التشابة الواضح بين الطقوس الدينية في المجتمعات القديمة والطقوس الدينية الأكثر تطوراً في المجتمعات اللاحقة إلا أن النصوص الدينية سواء في الديانات الهندية أو اليونانية أو المصرية القديمة كانت تشتمل

---

(1) كلمة «الأورفيوسية» تنسب إلى «أورفيوس» الموسيقار اليوناني الذي تبع زوجته «يوريديس» – في الاسطورة الشهيرة– إلى عالم الموتى، وهناك عزف بعض الألحان التي انبهر بها «بلوتو» فأجاز له أن يصطحب زوجته خارج مثوى الأموات شريطة أن لاينظر إلى الوراء، ولكنه فَعَل ذلك في اللحظة الأخيرة ففقدها إلى الأبد.

(2) «ريغ» تعني (حمد) وڤيدا تعني (معرفة) وهي مجموعة نصوص هندية مقدسة قديمة عبارة عن أناشيد باللغة السنسكريتية الفيدية مكرسة للديفات أي الآلهة الهندوسية، وهي أحد أربعة نصوص مقدسة تُقرأ في الصلوات والمناسبات الدينية.

على حِكم ومواعظ أخلاقية تجعلها أسمى بكثير من المعتقدات في المجتمعات القديمة المتوحشة. ولذلك لا نرغب في تشبيه تلك الأديان بالمعتقدات التي كانت سائدة في الثقافات البدائية.

والسؤال الذي يطرح نفسه هنا التالي: إذا كان عنصر اللعب جزءاً لا يتجزأ من الطقوس الدينية في المجتمعات القديمة، وإذا كان هناك تشابه واضح- على الأقل من حيث الشكل- بين الطقوس الدينية في المجتمعات البدائية والطقوس في المجتمعات اللاحقة الأكثر تطوراً، ألا يمكننا أن نستنتج أن عنصر اللعب كان جزءاً هاماً من الطقوس الدينية حتى في المجتمعات المتحضرة؟ ألا يمكننا أن نؤكد أن اللعب كان ولا يزال جزءاً أساسياً من الطقوس المقدسة؟ وفي هذا السياق يمكننا أن نأخذ في عين الاعتبار مفهوم أفلاطون عن اللعب - وأعتقد أن ذلك ممكن وليس فيه أي شبهة أو تجنٍّ - إذ قال أفلاطون مايلي: «إن ارتباط اللعب بكل ما هو مقدس وبكل مايهدف إلى السعي لاسترضاء الآلهة عن طريق الطقوس يجعل من اللعب شيئاً مقدساً. إن السعي لاسترضاء الآلهة يُعد أسمى ما يصبو إليه البشر. إذن، فاللعب مرتبط بالآلهة، وبكل ما هو مقدس». هذا هو رأي أفلاطون. ولو أننا آمنا برأي أفلاطون ونظرته إلى اللعب وتجاهلنا أي تصورات أخرى فسوف يصبح كل أداء طقوسي - أو على الأقل جزء منه - مندرجاً في إطار اللعب، وبالرغم من أن

الطقس الديني قد يكون أسمى من اللعب إلا أن ذلك لن ينزع عن اللعب قداسته.

الفصل الثاني

مفهوم اللعب من الناحية اللغوية

حين نتطرق للحديث عن اللعب كأمر لايخفى على أحد، وحين نسعى لتحليل أو تعريف الفكرة التي تحملها لفظة «اللعب» ذاتها وتعبر عنها، فعلينا أن نضع في اعتبارنا على الدوام أن الفكرة التي نحملها عن اللعب مُعرَّفة ومحددة على الأرجح باللفظة أو الكلمة التي نستخدمها للإشارة إليها. إن الكلمات والأفكار لم تولد من رحم التفكير العلمي والمنطقي بل عبر اللغة الإبداعية بما يعنيه ذلك من لغات لا حصر لها، ذلك أن فعل «التصور» أو تشكيل «المفهوم» قد تم التعامل معه مراراً وتكراراً. ولا ينبغي لأحد أن يتصور أن كل لغة حال تشكيلها لفكرتها وتعبيرها عن اللعب، قد تطرقت للفكرة ذاتها أو صادفت كلمة واحدة تعبر عنها، مثلما هو الأمر في كل اللغات حين نجد كلمة واحدة محددة تشير إلى شيء واحد محدد مثل «اليد» أو «القدم». ليت الأمر كان كذلك.

إذن كل ما علينا هو البدء من مفهوم اللعب كما هو شائع بيننا بمعنى المفهوم المستتر وراء اختلافات طفيفة في الكلمات التي

تقترب وتتجاوب مع اللفظة الإنجليزية المعروفة[1] عبر معظم اللغات الأوربية الحديثة. مثل هذا المفهوم، كما رأينا، قد اتفق الجميع على تعريفه على النحو الآتي: «اللعب نشاط طوعي أو مهمة يتم تنفيذها ضمن حدود معينة ثابتة زمانياً ومكانياً، وطبقاً لقواعد تقبلناها طواعية ونتقيد بها بصورة صارمة، وهذا النشاط ينطوي في داخله على الأهداف والغايات المتوخاة منه، كما أنه مصحوب بمشاعر التوتر والفرح وبإدراك واضح بأنه «مختلف» عن أمور الحياة المألوفة». وبتعريفه على هذا النحو، يصير بإمكان مفهوم اللعب أن يصفّ تحت رايته ولوائه كل ما ندعوه «لعباً» عند الحيوانات ولدى الأطفال والراشدين من البشر مثل ألعاب القوى والمهارة، الألعاب الإبداعية، ألعاب الألغاز والتخمين، ألعاب الحظ، المعارض والعروض من كافة الأنواع. ولعلنا لا نبالغ أو نتجاوز الحدود عندما نعتبر مسألة «اللعب» واحدةً من أهم الخصائص الحياتية وأكثرها تأصلاً في الحياة البشرية.

ويتضح لنا الآن وعلى الفور أن التوصل إلى تصور عام أو توصيف صارم عن مسألة اللعب هو أمر لم تحسمه كل اللغات في سائر أنحاء العالم، ولم يتم التعبير عن تلك المسألة في كلمة واحدة جامعة مانعة. فكل البشر يلعبون وألعابهم متماثلة بصورة مدهشة، لكن لغاتهم

(1) Play.

تتباين بصورة واسعة في تصوراتها ومفاهيمها للعب والألعاب، هذا التباين يتجلى فيه ما لا نصادفه في اللغات الأوروبية من تمييز وشمول. من زاوية اسمية يتعين علينا أن ننكر أي صدقية لمفهوم عام للعب، ونكتفي بالقول بأن لكل مجموعة بشرية مفهومها الخاص الذي تعبر عنه وتعكسه كلمة «لعب» عندهم أو لنقل بالأحرى الكلمات العديدة التي تعبر عن عنصر «اللعب». إذ ثمة خلاف ملحوظ حتى الآن حول ما إذا كانت هناك لغة من اللغات قد أمكنها دون غيرها أن تجد كلمة واحدة تجمع في حناياها سائر أوجه التعبير عن اللعب.

ولعل ذلك هو واقع الحال بالفعل. فثمة ثقافات استطاعت تجريد مفهوم عام عن اللعب أسبق زمنياً وأشمل في جوانبه من ثقافات أخرى، وهو الأمر الذي جعلنا إزاء نتيجة لافتة ألا وهي أن ثمة لغات عالية التطور استبْقتْ داخلها كلمات مختلفة كلياً للتعبير عن أشكال اللعب المتعددة فكان أن أعاقت هذه الكثرة من المفردات تجمُّع كل الأشكال تحت كلمة رئيسة واحدة. وتحضرني في هذا المقام الحقيقة الذائعة، وهي أن بعضاً مما نُطلق عليه اسم اللغات البدائية تملك في معجمها اللغوي كلمات تعبر بها عن الأنواع المختلفة ذات الجنس المشترك كالكراكي والانكليس (أنواع من أسماك) ولكنها لا تعرف كلمة «أسماك» على الإطلاق. وثمة دلائل عديدة تحملنا على الاعتقاد أن تجريد مفهوم عام للعب كان متخلفاً وثانوياً في

بعض الثقافات التي كانت وظيفة اللعب فيها متأصلة وأساسية. ومن هذه الناحية يلوح لي بصورة بالغة الدلالة أنه ما من أساطير أعرفها جسدت ألعاباً تجري بين ملائكة أو شياطين[1]، في الوقت الذي عرضت علينا الآلهة وهم يلعبون. كما يشير غياب كلمة إندوأوروبية مشتركة للتعبير عن اللعب هو الآخر إلى المفهوم الأخير لتصور عام للعب. ناهيكم عن أن مجموعة اللغات الجرمانية تتباين تبايناً عريضاً في تسمية كل منها للعب وهي تقسمه إلى ثلاثة أقسام.

وليس من قبيل المصادفات البتة أن تلك الشعوب والأقوام التي تحظى بغريزة لعب قوية وشديدة التنوع هي ذات الشعوب والأقوام التي تملك تعابير متمايزة وعديدة تعبر فيها عن نشاط اللعب. وهذا ينطبق، في اعتقادي، بشكل كبير على الإغريقية والسنسكريتية والصينية والإنجليزية. فالإغريقية تحتوي على تعبير غريب ونوعي يشير إلى ألعاب الأطفال وتلحقه في نهايته اللاحقة الآتية[2] (انظر الهامش أسفل الصفحة). وهذا المقطع لا يعني أي شيء في حد ذاته سوى أنه يعطي لأي كلمة دلالة «اللعب بشيءٍ» فالمقطع المشار إليه أسفل الصفحة غير قابل للتصريف ومن الناحية اللغوية البحتة فهو

---

(1) لسنا في حاجة للقول إن «لوسوس»، ابن أو رفيق «باخوس»، والجد الأعلى للوسيتانيين، هو مجرد اختلاق أدبي لاعلاقة له بالواقع، ولا نستطيع الادعاء بأن ذلك قد تم في فترة متأخرة جداً.

(2) Inda.

من اللواحق غير الاشتقاقية[1].

فالأطفال الإغريق يلعبون «الكرة، أو شد الحبل أو لعبة الحرب أو رمي الحجارة»[2] أو ملك القلعة. ويمكن القول إن الاستقلال النحوي الكامل لتلك اللواحق هو رمز للطبيعة غير المشتقة لمفهوم اللعب. وفي مقابل هذا التحديد الفريد والنوعي لألعاب الأطفال الإغريق فإن اللغة الإغريقية تمتلك ما لا يقل عن ثلاث كلمات مختلفة تعبر بها عن اللعب عموماً. أولى هذه الكلمات هي الكلمة اليونانية «بيديد[3]» وهي الأكثر ألفة وشيوعاً، ودلالتها اللغوية واضحة إذ تعني «ما يخص الطفل أو ما للطفل»، لكن سرعان ما يتم تمييزها بنبر خاص عن الكلمة التي تعني كل ما يتعلق بالسلوك «الطفولي[4]».

ومع ذلك فإن استعمال كلمة «بيديد» ليس مقصوراً إطلاقا على ألعاب الأطفال، فهو باشتقاقاته العديدة يشير إلى كافة ضروب اللعب، فثمة الفعل «يلعب[5]»، وثمة الاسم ويعني «دمية

---

(1) على أحسن الفروض يمكننا أن نخمن وجود صلة ما مع كلمة (اندوس) ومن ثم نستدل على أصل إندوجرماني أو ايغي (نسبة إلى لغات منطقة بحر ايغة). فتلك النهاية تأخذ صورة اللاحقة الفعلية في كلمات مثل (أليندو) و(كوليندو) اللتين تعنيان الدوران حول محور أو تقليب الرأي وهما تنويعات على كلمتي (آليو) و(كوليو). ان فكرة اللعب تبدو ذات صدى باهت هنا. (Indos , alindo , kulindo , alio, kulio)

(2) Sphairinda , helkustinda , Streptinda , basilinda.

(3) Paidid.

(4) Paid/a (childish).

(5) Paidzein.

الأطفال[1]». ناهيكم عن دلالته على اسمي الألعاب وأعظمها قداسة، كما سبق ولاحظنا في أثناء تطرقنا لفقرة من فقرات محاورة «القوانين» للفيلسوف أفلاطون. فثمة فيها ما يلفت النظر بقوة إلى سائر ما يتعلق بزمرة الكلمات المعبرة عن اللعب من شيوع لخلو البال من الكدر والسرور المجاني. وبالمقارنة مع الكلمة اليونانية «بيديا»[2] فإن الكلمة الأخرى المعبرة عن اللعب ألا وهي «أثيرو أو أثورما»[3] تبقى على مبعدة كبيرة من مفهوم اللعب، ذلك أنها تشي بفكرة ما هو عابث أو تافه من الأعمال.

وبالرغم من ذلك، يظل هنالك مجال فسيح وعظيم الأهمية في مصطلحاتنا يندرج تحت بند اللعب لكن كلتا الكلمتين الإغريقيتين لا تغطيانه سواء في ذلك كلمة «بيديد» أو كلمة «أدورما» [4] ألا وهو مجال المباريات والمنافسات. إذ يعبر الإغريق عن هذا المجال الفسيح فائق الأهمية في حياتهم بكلمة «أغون»[5] التي تعني الصراع. ويجدر بنا القول في هذا المقام إن جانباً أساسياً من مفهوم اللعب مستتر في ميدان العمليات الخاص بالصراع. وفي الوقت ذاته علينا أن نبادر

(1) Paigma. paigion.

(2) Paidia.

(3) Athyro , athurma.

(4) Paidid , adurma.

(5) Agon.

بالسؤال عما إذا كان الإغريق على صواب في التمييز اللفظي بين المنافسة واللعب. صحيح أن عنصر «انعدام الجدية»، وعامل الهزل الخالص لا تعبر عنهما كلمة الصراع «أغون» تعبيراً صريحاً كقاعدة عامة. وفضلاً عن ذلك فإن المنافسات بسائر ضروبها وأشكالها قد لعبت دوراً هائلاً في الثقافة الإغريقية وفي الحياة اليومية لكل مواطن إغريقي إلى الحد الذي يبدو فيه من الوقاحة أن نصنف قسماً عظيماً ومجيداً من الحضارة الإغريقية تحت مفهوم «اللعب».

واقع الأمر أن تلك هي وجهة النظر التي تبناها الأستاذ «بولكستاين» في نقده لآرائي وعلى النقيض تماماً منها. فقد لامني بولكستاين على إدراج المنافسات الإغريقية بصورة غير مبررة، وهي التي تنحدر تدريجياً من المنافسات والمسابقات المتجذرة فيما هو ديني شعائري حتى تهبط إلى ما هو شديد العبثية والتفاهة، وبذلك تندرج تحت تصنيف اللعب. ويستطرد الأستاذ بولكستاين ليقول: «حين نكون بصدد الكلام عن الألعاب الأولمبية فإننا وبشكل لا واعٍ نستعين بمفهوم لاتيني يعبر عن تقييم روماني للمنافسات والمسابقات المذكورة وهو مفهوم يختلف جذرياً عن تقييم اليونانيين القدماء أنفسهم». وبعد أن يُعدد بولكستاين قائمة طويلة من الأنشطة الصراعية التي تثبت هيمنة الدافع التنافسي على سائر وجوه الحياة لدى الإغريق يستنتج ما يلي: «وكل ذلك ليس له

أدنى علاقة باللعب – ما لم يزعم الواحد منا أن حياة الإغريق كانت كلها لعباً في لعب».

وبمعنى ما من المعاني، فإن ذلك بالفعل هو فحوى وجوهر هذا الكتاب الذي بين يدي القارئ. وعلى الرغم من إعجابي بالتفسير المحكم والرائق الذي قدمه الأستاذ بولكستاين للثقافة الإغريقية، وبالرغم من أن اليونانيين ليسوا، في الحقيقة، استثناءً في التمييز اللغوي بين المنافسة واللعب، فإنني مقتنع تماماً بوحدة المفهومين الذاتية الجوهرية. وطالما أننا مضطرون للعودة مراراً وتكراراً لهذه التفرقة المفاهيمية بين الاثنين فإنني سأتقيد هنا بالنظر في قضية واحدة فقط؛ فالصراع في حياة الإغريق أو المنافسة في أي بقعة أخرى من بقاع العالم، يحملان كل الخصائص الشكلية للعب، وفيما يتعلق بوظائف الصراع فإنها تنتمي في غالبها إلى المجال الاحتفالي ألا وهو مجال اللعب. فمن المستحيل فصل المنافسة كوظيفة ثقافية عن مُركّبها الذي تندرج ضمنه ألا وهو مُركّب «اللعب – الاحتفال – الطقس الشعائري».

أما عن علة وجود تلك التفرقة الاصطلاحية البارزة في اللغة اليونانية القديمة بين اللعب والمنافسة فإنه، ومن وجهة نظري، يمكن تفسيره كما يلي: إن ظهور مفهوم جامع مانع ومتجانس منطقياً للعب هو اكتشاف متأخر نوعاً ما من اكتشافات اللغة كما سبق

ولاحظنا؛ فمنذ زمن بعيد جداً أصبح للمنافسات والمسابقات الدينية والوثنية مكانة عظمى في الحياة الاجتماعية للإغريق، واكتسبت تلك المنافسات والمسابقات قيمة بارزة حتى أن الناس لم يعودوا متنبهين إلى ما تنطوي عليه تلك المنافسات والمسابقات من طابع اللعب والألعاب. فقد باتت المنافسة في جميع الأمور وسائر المناسبات ذات وظيفة ثقافية قوية إلى الدرجة التي كان الإغريق يشعرون معها بأنها «أمور عادية»، وأمور قائمة مستقلة بذاتها. ولهذا السبب فإن الإغريق فشلوا تماماً، كونهم يستخدمون كلمتين متمايزتين للتعبير عن اللعب والمنافسة، في إدراك عنصر اللعب الذي تنطوي عليه المنافسة أو المسابقة، ما أدى إلى حدوث فجوة بين الكلمتين مفاهيمياً ومن ثم لغوياً[1].

وكما يمكننا أن نرى فإن المعجم الإغريقي اللغوي ليس استثناءً في هذا الباب. فاللغة السنسكريتية تحوي على الأقل أربعة جذور لفظية لمفهوم اللعب؛ وأكثر الكلمات عمومية فيها هي كلمة «كريتداتي»[2] التي تعني على حد سواء «لعب الحيوانات والأطفال والكبار». كما أنها تُستعمل للإشارة إلى حركة الريح والأمواج مثلما هو الأمر في

---

(1) هذه القضية لم تطرح في الطبعة الألمانية من هذا الكتاب وعندما عُرضت في الطبعة الإنجليزية الحالية سيقت بشكل يغلب عليه الغموض، وأتمنى ألا يكون مغزى أطروحة هوتسينغا قد تعرض لأي تشويه عند إعادة تركيبها (المترجم).

(2) Krtdati.

اللغات الجرمانية. ويتسع نطاقها الدلالي ليشمل الحجل والتواثب والتراقص دون ارتباط باللعب على وجه الخصوص. وفي دلالتها الأخيرة تلك فإنها أقرب ما تكون من الجذر «نِرْتْ»[1] الذي يغطي «ميداني الرقص والعروض المسرحية». ثم تأتي كلمة «ديڤياتي»[2] وتعني في الأصل «المقامرة ولعب الزهر» ولكنها تعني أيضاً اللعب بمعنى «المزاح والتنكيت، المضاحكة والتهريج، المعابثة» وأخيراً «التهكم أو الاستهزاء». أما المعنى الأصلي فربما يكون إلقاء شيء أو القذف به أو رميه، لكن ثمة علاقة إضافية تربطه باللمعان والتألق.

ثم يأتي الجذر الرابع «لاس»[3] فكلمة «ڤيلاسا»[4] تضم معاني اللمعان والظهور المباغت، والضوضاء المفاجئة والتوهج القوي، والحركة ذهاباً وإياباً، واللعب و« السعي» للالتحاق بمهنة أو عمل (مثلما في الألمانية «إتڤاز ترايبن»[5]. وأخيراً ثمة الاسم المشتق منه الفعل «ليلياتي»[6] والمعنى الأساسي له قد يكون الاهتزاز أو التأرجح)، وهو يعبر عن كافة جوانب اللعب الخفيفة الرقيقة العابثة والتي لا جهد فيها. ومع ذلك، وعلاوة على ما سبق ذكره، فإن

(1) Nrt.

(2) Divyati.

(3) Las.

(4) Vilāsa.

(5) Etwas treiben.

(6) Lilayati.

كلمة «ليلا»[1] تُستعمل بمعنى «كما لو أن» للإشارة إلى «مظاهر» الأشياء أو الدلالة على «الشبه» أو «المحاكاة» كما في الإنجليزية «لايك»[2] أو الألمانية «غلايك»[3] أو «غلايكنس». وعلى هذا فإن كلمة «غاجاليليا»[4] (حرفياً كما يلعب الفيل) وتعني «يشبه فيلاً» أو «غاجينيندراليلا»[5]. والكلمة الأخيرة هنا تعني حرفياً (الرجل – يلعب – الفيل)، وبدورها فإن تلك الكلمة تعني «رجلاً» يمثل فيلاً «أو يلعب دور الفيل».

في كل هذه التسميات السابقة والخاصة باللعب، تبدو نقطة البدء الدلالية هي فكرة الحركة السريعة، وهي علاقة لاحظناها في كثير من اللغات الأخرى. وليس معنى ذلك، بالطبع، أن الكلمات اقتصرت في بادئ الأمر على الرمز إلى الحركة السريعة وحدها ثم اتسع نطاق الرمز فيما بعد ليشير إلى اللعب والألعاب. مبلغ علمي، أن المنافسة والمسابقة باعتبارهما كذلك لا يدخلان تحت أي من مفردات اللعب المتوافرة في اللغة السنسكريتية، والأغرب أنه لا توجد كلمة محددة تشير إلى المنافسة بالرغم من كثرة وتعدد المنافسات التي كانت

---

(1) Lilā.

(2) Like.

(3) Gleich , Gleichnis.

(4) Gajalilaya.

(5) Gajenendralila.

سائدة في الهند القديمة.

ولقد أتاحت لي المعاونة الصادقة من قبل الأستاذ «دويفنداك»[1] أن أدلى بشيء ما عن التعابير الصينية المتعلقة بوظيفة اللعب. وهنا أيضاً ليس ثمة تجميع لكافة الأنشطة التي اعتدنا على النظر إليها باعتبارها لعباً تحت بند واحد أو لفظ جامع مانع. لكن أكثر الألفاظ أهمية في اللغة الصينية هي كلمة «وان»[2] حيث السيادة للأفكار المتعلقة بألعاب الأطفال، لكن المدى الدلالي يتسع ليشمل المعاني الخاصة التالية: «أن ينشغل المرء بأمر ما، أن يستمتع، أن يعبث، أن يمرح ويصخب، أن يستهزئ ويسخر، أن يطلق سيلاً من النكات، أن يتهكم على أمر أو شيء أو شخص وما إلى ذلك». كما إنها تفيد معنى أن يدس أصبعه متحسساً، وأن يجس، وأن يتفحص، وأن يتشمم، وأن ينشغل بعمل زينة محدودة، وأخيراً تفيد معنى التمتع بالنظر إلى ضياء القمر.

ومن هنا، فإن نقطة البدء الدلالية أقرب ما تكون إلى التعامل مع أمر ما أو شيء ما بقصد اللعب «أو أن تستغرق في أمر يتسم بالخفة». وهذه الكلمة لا تستعمل في الإشارة إلى رياضات المهارة والمسابقات والمقامرة والعروض المسرحية. وبالنسبة للعروض

(1) Duyvendak.

(2) Wan.

المسرحية المنظمة فإن الصينيين لديهم في معجمهم كلمات تنتمي إلى الحقل المفاهيمي لكلمات مثل «الوضع» و«الموقف» و«التنظيم أو الترتيب». وتعبر كلمة «تشنغ»[1] عن أي شيء يتعلق بالمنافسات والمسابقات، وهي المعادل النموذجي للكلمة الإغريقية «أغون»[2] أو «أجون»، وبعيداً عن ذلك تشير لفظة «ساي»[3] إلى المنافسات المنظمة بغرض الحصول على الجوائز».

كما أنني مدين للأستاذ «أوهلنبك»، زميلي السابق في جامعة ليدن بما أطلعني عليه من أمثلة توضح مفهوم اللعب في واحدة مما نطلق عليها اسم اللغات البدائية ألا وهي لغة القدم السوداء وهي إحدى لغات مجموعة «الألغونوين»[4]. وفي هذه اللغة فإن الجذع اللفظي «كواني»[5] يفيد الإشارة إلى كل ألعاب الأطفال. وهو ليس مرتبطاً بالإشارة إلى لعبة واحدة بعينها من هذه الألعاب، وإنما يفيد الإشارة إلى عموم ألعاب الأطفال. ولكن حالما يتعلق الأمر بألعاب الكبار أو المراهقين لا يشير الصينيون إلى ألعابهم بلفظ «كواني» حتى ولو كانت ألعابهم هي ذات الألعاب التي يمارسها الأطفال.

---

(1) Cheng.

(2) Agon.

(3) Sai.

(4) Algonuin.

(5) Koani.

ومن ناحية أخرى، تكرّ عائدة إلينا لفظة «كواني» ولكن هذه المرة – ويا للغرابة– تكتسي مسحة جنسية، خصوصاً العلاقات الجنسية المحرَّمة أو في الأقل المغازلة والتودد والمعابثة دون نية الارتباط الشرعي. أما اللعب المنظم وفقاً للقواعد فيطلق عليه «كاشتسي»[1] وينسحب ذلك أيضاً على ألعاب المهارة والقوى كما على ألعاب الحظ. وهنا يصبح العنصر الدلالي هو «الفوز» و«التنافس». وتشبه العلاقة بين كلمتي «كواني وكاشتسي» بهذه الصورة العلاقة بين «بيديا وأغون»[2] في اليونانية القديمة، كما أن ألعاب الحظ التي تندرج في الإغريقية تحت لفظ «بيدز»[3] تأتي في لغة قبائل الأقدام السوداء البدائية تحت مقولة ما هو صراعي فيما عدا أن مصطلحات قبائل الأقدام السوداء أفعال وليست أسماءً. وسائر ما يتعلق بمجالات السحر والدين من رقصات وطقوس يدخل تحت طائلة اللفظين «كواني وكاشتسي». وعند قبائل الأقدام السوداء لفظتان مستقلتان بذاتهما للتعبير عن «الفوز»: أولاً لفظة «آموتس»[4] للفوز في منافسة أو سباق أو رياضة من الرياضات، ولكنها تشمل أيضاً الفوز في معركة. وتعني في هذه الحالة «لعبة التدمير والتخريب» أو

---

(1) Kachtsi.

(2) Paidia and Agon.

(3) Paidz.

(4) Amots.

«القتل دون تمييز». وثانياً لفظتي «سكيتس وسكتس»[1] وتستعملان حصرياً للتعبير عن الفوز في الألعاب والرياضات. ومن كافة الوجوه نلاحظ أن مجال اللعب الخالص، ومجال العنصر الصراعي مندمجان في الكلمة الأخيرة. وثمة، علاوة على ما سبق، كلمة مخصصة للإشارة إلى المراهنة وهي كلمة «آبسكا»[2]. وثمة ملمح فريد في بابه وهو القدرة على منح أي فعل معنى ثانوياً يشير إلى «التسلية» أو «عدم الجدية» بمجرد إضافة السابقة اللغوية «كِبْ»[3] التي تعني حرفياً «مجرد» أو «فقط وحسب». وعلى ذلك، فإن كلمة مثل «آنيو»[4] تعني: «يقول فلان» أما كلمة «كبانيو»[5] فتعني: يقول بقصد المزاح والتفكه أو «هو يقول فحسب».

يكاد مفهوم ومنطوق اللعب عند شعب الأقدام السوداء يقترب بالكامل من مفهوم ومنطوق اللعب عند الإغريق وإن لم يتطابقا. وترتيباً على ما سبق فقد توصلنا إلى أن ثمة لغات ثلاثاً يتمايز فيها مفهوم المنافسة عن مفهوم اللعب ألا وهي: «اليونانية القديمة»، و«السنسكريتية» و«الهندية»، وأخيراً «اللغة الصينية». أما لغة

---

(1) Skits and skets.

(2) Apska.

(3) Kip.

(4) Aniu.

(5) Kapaniu.

«قبائل الأقدام السوداء» فتتبع نهجاً مختلفاً بعض الشيء. فهل يحملنا ذلك على القبول برأي الأستاذ بولكستاين القائل بأن تلك التفرقة اللغوية ترتكز إلى اختلاف اجتماعي ونفسي وبيولوجي راسخ بين اللعب والمنافسة؟ والجواب هو أن المادة الأنثروبولوجية المتراكمة ليست وحدها دليل الدحض لما توصل إليه بولكستاين، بل والشواهد اللغوية المعاكسة. فعلى المقابل من اللغات التي ذكرناها آنفاً يمكننا أن نَصُفَّ سلاسل من لغات أخرى، متمايزة عن بعضها بعضاً تماماً، وبوسعها أن تقدم لنا مفهوماً أوسع لمعنى اللعب. وبعيداً عن أغلب اللغات الأوربية الحديثة، فإن هذا يصدق على اللاتينية واليابانية وعلى واحدة من اللغات الساميّة على الأقل.

وفيما يختص باللغة اليابانية، فقد أمكن لي بمعونة كريمة من الأستاذ «راهدر» أن أقدم بضع ملاحظات هامة. فعلى العكس من اللغة الصينية، تشبه اليابانية اللغات الغربية الحديثة في كونها حائزة على كلمة واحدة محددة للتعبير عن وظيفة اللعب، ويتساوق مع هذا وجود كلمة مقابلة للإشارة إلى الجد والجدية. فالاسم «أسوبي»[1] والفعل «أسوبو» يعنيان: اللعب في عمومه، الاستجمام، الاسترخاء، الترفيه والتسلية، تزجية وقت الفراغ أو القيام برحلة للمتعة، الانغماس في الفسق والمجون، المقامرة، التبطل، الركون للدعة

(1) Asobi , asobu.

والراحة وأخيراً البطالة. كما أنهما يعنيان بالمثل: استغفال شخص، عرض شيء، تقليد شيء أو محاكاته. وجدير بالذكر أيضاً أن كلمة «لعب» تستخدم بالمعنى ذاته الذي يلازمها في الهولندية والألمانية والإنجليزية من حيث الإشارة إلى الحركة المحدودة لعجلة أو أداة من الأدوات والعدد أو أية معدات أخرى. كما أن الفعل «أسوبو» يعني بالمثل يتتلمذ على أستاذ بعينه أو يدرس في إحدى الجامعات ويذكرنا ذلك بالكلمة اللاتينية «لودوس»[1] عندما تعني المدرسة. ويمكن للفعل نفسه أن يعني التلاعب والاحتيال، مثلما هو الأمر في قتال صوري مثلاً لا علاقة له بالمنافسة من بعيد أو قريب، ومرة أخرى نجد أنفسنا قبالة خط فاصل يشير إلى اختلاف هين بين المنافسة واللعب. وأخيراً فإن الفعل يُستخدم في الإشارة إلى حفلات الشاي اليابانية الرائعة حيث تمرر الفناجين الخزفية بأيد متخايلة يملؤها الزهو من يد إلى يد وسط أجواء من القبول والاستحسان ويكاد يختفي في هذه الحفلات عنصر الحركة السريعة والمزاح الصاخب وحس الدعابة.

ولما كان من شأن أي تمحيص معمق لمفهوم اللعب عند اليابانيين أن يدفعنا للغوص في الثقافة اليابانية بأكثر مما يسمح به مقام الدراسة، فإن في الأسطر القادمة الكفاية كل الكفاية. إن الجدية الفائقة والرزانة العميقة اللتين ينطوي عليهما المثل الأعلى لحياة جميع اليابانيين، إنما

(1) Ludus.

هما قناع لثقافة سائدة ترى أن سائر الأمور إن هي إلا لعب وألعاب. ومثلما كان الأمر بالنسبة للفروسية في العصور المسيحية الوسطى فإن «البوشيدو»[1] الياباني يتخذ ذات الإطار اللعبي ويُمارس في قوالب من اللعب والألعاب.ولا تزال اللغة تحتفظ بذلك المفهوم في كلمة «أسوباز –كوتوبا»[2] والتي تعني حرفياً (لغة اللعب) أو الحديث المهذب، أو طريقة المخاطبة المستخدمة في الحديث إلى أشخاص من الطبقات الأعلى.

فثمة اعتقاد شائع أن الطبقات العليا في المجتمع إنما هي تمارس اللعب في كل ما تقوم به من أعمال وسائر ما تصرفه من شؤون. فالصيغة المهذبة لعبارة مثل «أنت وصلت إلى طوكيو» هي حرفياً عبارة «أنت لعبت الحضور إلى طوكيو» أو عبارة «لقد سمعت بوفاة والدك» التي تعني حرفياً «سمعت أن والدك قام بلعبة الموت». وبمعنى آخر، فإن الشخص المبجل يتم تخيله على أنه انتقل بحياته إلى أجواء عليا، حيث لا شيء سوى السعادة والتباهي اللائق. وفي مقابل الأقنعة التي تضعها الطبقة الارستقراطية لتحجب اللعب في الحياة العامة، فإن لدى اليابانيين فكرتهم الذائعة عن الجد والجدية أو عن عدم اللعب. فكلمة «ماجيمي»[3] تتعدد معانيها من الجدية

---

(1) Bushido.

(2) Asobase – kotoba.

(3) Majime.

إلى الرزانة، إلى الوقار، الأمانة، الهيبة، الجلال، وأيضاً السكينة، والتأدب «والهيئة أو الصورة الحسنة». كما أنها ترتبط بالكلمة التي نترجمها بكلمة «وجه» في التعبير الصيني الشهير «يفقد ماء وجهه» (لا حياء عنده). وفي حال استعمالها صفة فإنها تعادل تماماً كلمات «مبتذل» و«الدرك الأسفل» كما أنها تستخدم في تعبيرات مثل «هذا الكلام صادر من صميم القلب»، و«أنا جاد تماماً»، و«هو يؤمن بهذا إيماناً عميقاً».

أما فيما يتصل باللغات الساميّة، فإن الحقل الدلالي للفظة اللعب، كما أخبرني صديقي المرحوم الأستاذ «ڤينسنك»، محكوم بالجذر «لَعابْ»[1] القريب بصورة ظاهرة من اللفظ «لَعاتْ»[2]. ومع ذلك وبعيداً عن معنى اللعب الحرفي، فإن الكلمة تعني أيضاً الضحك والاستهزاء. فكلمة «لعبة» العربية تغطي مفهوم اللعب عموماً وكذلك الاستهزاء والسخرية وإثارة الغيظ والحنق. وعلاوة على ذلك ففي العربية السريانية يستخدم الجذر اللغوي ذاته للإشارة إلى تقاطر وسيلان لعاب الرضعاء من الأطفال (وهو يفهم – على الأرجح – من عادة نفخ فقاعات تصاحب البصاق والتي تعد بدون شك شكلاً من أشكال اللعب). وفي العبرية ترتبط كلمة «ساحاك[3]» بالضحك

(1) La'ab.

(2) La'at.

(3) Sahaq. ludus , ludere.

واللعب. وأخيراً يجدر بالذكر أن كلمة «لعبة» في العربية تستخدم في «اللعب» أو العزف على الآلات الموسيقية كما هو الشأن في بعض اللغات الأوروبية الحديثة. وعلى ذلك، فإن مفهوم اللعب في اللغات السامية أكثر إبهاماً وأقل حضوراً وبروزاً عنه في اللغات التي تطرقنا إليها حتى الآن. وكما سنلاحظ فإن العبرية تعطينا برهاناً دامغاً على وحدة الصراع واللعب وتطابقهما.

وفي تعارض ملحوظ مع اللغة اليونانية بألفاظها المتعددة المتقلبة المعبرة عن وظيفة اللعب، فإن اللغة اللاتينية تنفرد بحيازتها لكلمة واحدة تشمل ميدان اللعب بأكمله ألا وهي كلمة «لودوس من الفعل لوديري» والمشتقة منه مباشرة كلمة «لوسوس»[1]. ويتعين علينا في هذا الصدد أن نعرف أن كلمتي «جوكس وجوكاري»[2] بمعناهما الخاص في اللغة اللاتينية الكلاسيكية تعنيان التفكه والاستهزاء ولا تعنيان اللعب النظيف. وبالرغم من أن كلمة «لوديري»[3] قد تُستخدم في الإشارة إلى تقافز الأسماك في المياه، وتحليق ورفرفة الطيور في الأجواء، ورشرشة الماء، فإن تاريخها اللغوي لا يدخل في باب الحركة السريعة أو الوميض الخاطف أو ما شابه ذلك من المعاني، لكنه بالأحرى يدخل في باب عدم الجدية، خصوصاً في معان

(1) Lusus.

(2) Jocus and Jocari.

(3) ludere.

من قبيل «التظاهر» و«الخداع». فكلمة «لودوس» تشمل ألعاب الأطفال، والاستجمام والمسابقات والعروض الدينية والمسرحية وألعاب الحظ.

وهكذا يتضح أن فكرة «الادعاء» أو التظاهر بكون الأمر كذا أو كذا هي صاحبة اليد العليا. وما التركيبات اللفظية من قبيل «أللودو وكوللودو وإللودو»[1] إلا تراكيب تشير كلها إلى معنى ما هو «زائف أو متوهم». ويتضح ذلك الأساس الدلالي بجلاء في كلمة «لودي»[2] التي تعني «الألعاب العامة الكبرى» التي حظيت بمكانة رفيعة في الحياة الرومانية، أو في ذات الكلمة بمعناها «كمدارس للتعليم». ونقطة البدء الدلالية في المثال الأول هي المسابقة أو المنافسة وفي الثانية على الأرجح هي «الممارسة والتدريب». ومن اللافت أن كلمة «لودوس» كمصطلح عام للدلالة على اللعب لم تمر مرور الكرام في اللغات لاتينية الأصل فحسب بل تخطى الأمر ذلك كونها لم تترك أي أثر لها في تلك اللغات حسب تقديري وظني.

ففي سائر تلك اللغات - ولابد أن هذا يعود إلى زمن مبكر جداً من تطورها - فإن كلمة «لودوس» قد استُبدلت باشتقاق مأخوذ من كلمة «جوكس»[3] والتي نَشَرَت معناها الخاص من التفكه والاستهزاء

(1) Alludo , collodu , illudo.

(2) Ludi.

(3) Jocus.

ونفخته في كلمة «لعب» على العموم. وعلى هذا نصادف في الفرنسية كلمة «جو» أي لعبة وكلمة «جوويه»[1] (يلعب) وفي الإيطالية الاسم «جيوكو»[2] والفعل «جيوكاري»[3] وفي الإسبانية «جويغو وجوغار»[4] وفي البرتغالية «جوغو وجوغار»[5] وفي الرومانية «جوك وجيوكا»[6]. وتتردد كلمات شبيهة بتلك في لغة الرايتو الرومانية وفي اللغات القطالانية والبروفنسيالية. وعلينا الآن أن نطرح جانباً السؤال عما إذا كان اختفاء كلمات مثل «اندوس ولوديري»[7] راجعاً إلى أسباب صوتية أو دلالية؟.

ومن ناحية أخرى، فإن كلمة «اللعب» تغطي في اللغات الأوروبية الحديثة مجالاً جد واسع وعريض. وكما تبين لنا في استعراضنا لكلتا اللغات لاتينية الأصل واللغات الجرمانية، فإن هذه الكلمة منتشرة وداخلة في روح مفاهيم متعددة وتصورات كثيرة تتعلق بالحركة والفعل اللذين لا صلة لهما باللعب بالمعنى الضيق أو الرسمي للمصطلح. وعليه، فإن كلمة «لعب» تنسحب على الحركة

---

(1) Jeu and Jouer.

(2) Gioco.

(3) Giocare.

(4) Juego and Jugar.

(5) Jogo and Jogar.

(6) Joc and Juca.

(7) Indus and ludere.

المحدودة التي تصدر عن أجزاء بعض الآلات وذلك في اللغات الفرنسية والإيطالية والإنجليزية والإسبانية والألمانية والهولندية، وكذلك في اللغة اليابانية كما سبق وأشرنا. فمفهوم اللعب بهذا المنطوق يتسع ليشمل مضماراً واسعاً لا تحتويه اللفظة الإغريقية «بيدزاين»[1] أو حتى اللفظة اللاتينية «لوديري»[2]، مضماراً تحتجب فيه المعاني الأساسية النوعية للعب تماماً في لفظة تعبر عن نشاط وحركة خفيفين. ويبرز في هذه النقطة على الخصوص اللغات الجرمانية.

فهذه اللغات، كما سبق وأشرنا آنفاً، ليس فيها كلمة واحدة جامعة تعبر عن اللعب. ومن ثم فإن علينا أن نرى الأمر من زاوية تفترض أن الحقب الجرمانية السحيقة لم تؤسس مفهوماً عاماً خاصاً باللعب. لكن ما إن أبرز كل فرع من فروع اللغات الجرمانية لفظة يعبر بها عن اللعب حتى هذه الألفاظ جميعها تطورت دلالياً في الاتجاه ذاته وعلى الوتيرة نفسها، وبالأحرى فإن هذه المجموعة التي تبدو في ظاهرها متعددة وضعت كلها تحت راية كلمة «اللعب».

ولو ألقينا نظرة على ما تبقى لدينا من شذرات لا تُذكر من نصوص قوطية قديمة تشتمل على بعض قليل من العهد الجديد (الإنجيل) فإننا لا نصادف أبداً كلمة اللعب، لكنها ضُمنت في (ترجمة مارك إكس

---

(1) Paidzein.

(2) Ludere

34: كيي إمبيدزوسين أوتوه)[1] أي «وهم يستهزئون به» والتي ترجمها كالآتي: (ياه بليكاند إينا)[2]. ومن المرجح جداً أن اللغات القوطية عبرت عن اللعب بالكلمة ذاتها «لايكان»[3] التي أورثت اللغات الاسكندناڤية كلمة «اللعب» العادية والتي تظهر أيضاً في كلتا اللغتين الألمانيتين العليا والسفلى (المقصود بالطبع لغتا الشمال والجنوب). في النصوص القوطية ذاتها تظهر كلمة «لايكان» بمعنى «القفز أو التقافز». وكما سبق ولاحظنا فإن الحركة السريعة يُنظر إليها باعتبارها نقطة البدء الراسخة لكثير من الألفاظ المعبرة عن اللعب.

وهنا نستحضر ما سبق وخمنه أفلاطون من أن أصل اللعب وجذور نشأته إنما يكمنان في حاجة كل المخلوقات الفتية من حيوان وبشر إلى التقافز والتواثب كما ورد في محاورة (القوانين). وفي قاموس «غريم»[4] يرد المعنى الأصلي للاسم «ليك»[5] في لغة أعالي ألمانيا كالتالي «حركة إيقاعية ذات حيوية»، وتندرج دلالته الأبعد ضمن نطاق اللعب ولا تخرج عنه، بينما في اللغات الأنجلوساكسونية فإن

---

(1) Mark x 34: kai empaidzousin autoh.

(2) Jah bïlaikand ina.

(3) Laikan.

(4) Grim.

(5) Leich.

لفظة «لاكان»[1] ترد بالمعنى الحصري للفعل «يتأرجح، أو يتماوج» كما تتأرجح وتتماوج السفينة في عباب البحر، أو بمعنى «ترفرف» كما هو الشأن بالنسبة لرفرفة الطيور أو بمعنى «يومض» كما هو الأمر بالنسبة لوميض لهب النيران. وإذا مضينا أبعد من ذلك فإن كلمتي «لاك ولاكان»[2] تردان في اللغة النرويجية القديمة في صورتي الكلمتين «ليكر وليكا»[3]، وتستعملان في وصف سائر أنواع اللعب والرقص والتمارين الجسمية. في اللغات الاسكندناڤية الفتية تنحصر كلمتا «ليغه وليكا»[4] في التعبير فقط عن اللعب.

ولقد أمدتنا المقالات المفصلة عن اللعب والألعاب التي حررها الأستاذ «م. هاينه» وآخرون بذخيرة وافرة من الكلمات ذات الجذرين في معجم الألفاظ الألمانية واللغات الجرمانية مثل «سبيل وسبل»[5]. وما يعنينا هنا هو علاقة الفعل بالمفعول به. مثال: يمكنك أن تقول بالألمانية «آين سبيل ترين»[6] أي «بمقدورك أن تمارس رياضة ما»، وبالهولندية «آين سبيل دوين»[7] وفي استطاعتك قول العبارة نفسها

---

(1) Lâcan.

(2) Lâc and lâcan.

(3) Leikr and leika.

(4) Lege and leka.

(5) Spil and spel.

(6) Ein spiel treiben.

(7) Ein speil doen.

بالإنجليزية (انظر الهامش)[1]. والفعل المناسب في الحالتين الأخيرتين هو نفسه «يلعب». فأنت في الألمانية تقول: «يلعب لعبة» «سبيلين آين سبيل»[2]. وإلى حد ما فإننا نفتقد ذلك في اللغة الإنجليزية بوجود مترادفتين هما «اللعب والرياضة»[3]. وبالرغم من ذلك، فإن عليك إن أردت التعبير عن طبيعة النشاط، أن تكرر المعنى الموجود أصلاً في الاسم عند ذكرك للفعل المعبر عن طبيعة النشاط.

أفلا يعني ذلك أن فعل اللعب ذو طبيعة خاصة وقائمة بذاتها بحيث يستحق أن يكون خارج نطاق المقولات العادية للفعل؟ إن اللعب ليس «عملاً» نقوم به بالمعنى المعتاد، فأنت لا «تعمل» رياضة أو لعبة كما «تعمل أو تقوم» بصيد السمك، أو بالصيد عموماً أو بأداء رقصة موريس أو بنشر وقطع الخشب. إنك في الحقيقة لا تعمل بل «تلعب» فحسب، فأنت تلعب حين تصيد وحين ترقص وحين تنشر أو تقطع. وثمة نقطة مهمة أخرى هي ما يلي: إننا لا يجب أن نعلق أهمية كبرى على أي من اللغات التي يظهر لنا أنها تتدنى بفكرة اللعب إلى مجرد نشاط عام يرتبط فحسب باللعب الحق من إحدى زواياه المتعددة مثل الخفة والتوتر والشك في النتيجة، والتناوب المنظم، والاختيار الحر... إلخ. فهذا النزوع أو الاتجاه

(1) Pursue a game.

(2) Spielen ein spiel.

(3) Play and game.

إنما يظهر بصورة مبكرة كما في الكلمة النرويجية القديمة «لايكا» التي تتعدد معانيها بصورة جد واسعة واستثنائية فتتضمن معاني مثل «التحرك بحرية»، «يقبض على زمام أمر ما»، «يتسبب في إحداث أثر»، «يتعامل مع»، «يشغل نفسه بأمر أو بعمل»، «يزجي الوقت» أو «يتمرن».

لقد تطرقنا من قبل لاستخدام «اللعب» بمعنى الحركة المحدودة أو حرية الحركة. وفي هذا السياق يقول رئيس بنك هولندا المركزي بمناسبة هبوط قيمة الغيلدر الهولندي (العملة الهولندية الرئيسية)، هكذا ودون أي تعمد منه للشاعرية أو التذاكي: «إن القاعدة الذهبية لا يمكنها أن تلعب فيما تبقى لها الآن من هامش جد محدود». إن تعابير من قبيل: «تمتع بلعب حر» أو «يلعب حتى يصيبه الإعياء» تدل على أن مفهوم اللعب قد أصبح شاحباً. ولا يرجع ذلك في الأساس لأي تحوير مجازي للفكرة إلى مفاهيم بعيدة عن روح اللعب والألعاب، ولكن بالأصح إلى ذوبان تلقائي للفكرة في روح تهكمية لا واعية.

ومن المحتمل أنه ليس من قبيل المصادفة أن لفظة (يلعب)[1] الألمانية المستخدمة في أواسط أعالي ألمانيا، ومركباتها كانت من المفردات التي آثرتها لغة الصوفيين الألمان، ذلك أن ثمة ميادين فكرية

---

(1) Spil.

بعينها تتطلب بصفة خاصة مثل هذه المفردات الغائمة الضبابية. وآية ذلك ما نشهده عند كانط (الفيلسوف الألماني الكبير إيمانويل كانط (1724–1804) ويعد أحد أعظم الفلاسفة في كل العصور) من ولع فائق بعبارات مثل «لعبة التخيل» و«اللعب بالأفكار» و«اللعبة الجدلية العامة للأفكار الكونية» وقبل أن نأتي على الجذر الثالث لمفهوم اللعب في اللغات الجرمانية وأعني بذلك اللعب ذاته، فعلينا ألا نهمل ونحن في سبيلنا لذلك أن اللعب ليس بمعزل عن كلمات مثل كلمتي «لاك وبليجا»[1] وهما من الإنجليزية القديمة. أما لغة الأنجلو ساكسون فقد عرفت أيضاً كلمة «سبيليان»[2] لكن معناها انحصر في الإشارة إلى «شخص آخر أو الحلول مكان شخص آخر»[3]. فقد استخدمت على سبيل المثال للإشارة إلى الكبش الذي أنزله الرب فداء لإسحاق (ابن النبي إبراهيم عليه السلام كما ورد في التوراة). وهذه الدلالة، وإن كانت تنطبق أيضاً على اللعب بمعنى «القيام بدور أو لعب دور»، فإنها مع ذلك ليست الدلالة الأساسية.

علينا أن نطرح جانباً السؤال عن مدى ارتباط كلمة «سبيليان» نحوياً بالكلمة الألمانية «سبيلين»[4] وأن نكف عن مناقشة العلاقة

---

(1) Lâc and plega.

(2) Spelian.

(3) Vicem gerere.

(4) Spielen.

بين الكلمة الألمانية «سبيل»[1] والكلمتين الإنجليزيتين عظيمتي التميز من الناحية الدلالية «سبل وجوسبل »[2]. فالكلمة الأولى (ذات معانٍ عديدة اسمية وفعلية ومنها الرقية والسحر، يسحر ويفتن.. الخ) أما الكلمة الثانية فتعني الإنجيل المقدس. أما اللاحقة «سبيل»[3] التي تستخدم في اللغة الألمانية (انظر الهامش)[4] أو الهولندية[5] «دنجسبيل» (والتي تعني منطقة قضائية قديمة) كلها كلمات مشتقة عادة من الجذر نفسه الذي اشتقت منه الكلمات الإنجليزية السابق ذكرها أعلاه وليس كلمة «سبيل الألمانية أو سبل الهولندية»[6].

إن الكلمتين الإنجليزيتين «اللعب ويلعب»[7] لهما دلالات لغوية واسعة النطاق، فتاريخهما اللغوي يعود إلى كلمتي «بليغا وبليغان»[8] في اللغة الأنجلوساكسونية وهما تعنيان في الأساس «اللعب»* ولكنهما بالمثل يشيران إلى الحركة السريعة، الإيماءة، القبض باليدين على شيء، التصفيق، العزف على آلة موسيقية، وسائر ضروب

---

(1) Speil (spel).

(2) Spell and Gospel.

(3) Spiel

(4) Beispeil and kirchspiel.

(5) Dingspel and kerspel.

(6) Spiel and spel.

(7) Play and to play.

(8) Plega and Plegan.

* Plega

النشاط الجسمي. وفي الإنجليزية الأكثر حداثة، إلى حد ما، ظلت اللغة محافظة على الكثير من هذا الضرب من الدلالات الواسعة كما نلاحظ مثلاً في مسرحية «ريتشارد الثالث»، الفصل الرابع حيث يقول شكسبير: «آه باكينغهام، أفلا يجب عليّ أن ألعب وأجرب لعبة الحك لأختبر ما إذا كنت ذهباً خالصاً أم لا؟». ويتضح لنا الآن بصورة تامة وبما لا يدع مجالاً للشك التطابق الشكلي بين كل من الكلمة الإنجليزية القديمة «بليغان» والكلمة القاريّة (نسبة للقارة الأوربية) الساكسونية القديمة «بليغان»[1] والكلمة الألمانية القديمة «بفليغين»[2] والكلمة الفيريزيانية القديمة «بليغا»[3].

إن كل تلك الكلمات التي اشتقت منها مباشرة كلمة «بفليغين» الألمانية و«بليغين»[4] الهولندية ذات معنى مجرد ليس هو المعنى الحق لكلمة اللعب على أية حال. فالمعنى الأقدم لها هو «يكفل أو يضمن أو يقدم ضمانة لكذا أو كذا»، أو أن «يجازف أو يخاطر» أو أن «يُعّرض نفسه للخطر في سبيل شخص أو شيء». ثم أصبح لها معان من قبيل «أن يتقيد أو يرتبط»[5] أو «يولي الأمر عنايته»[6] أو «يهتم

(1) Plegan.

(2) Pflegan.

(3) Plega.

(4) Plegen.

(5) Sich ver pflichten.

(6) Verpflegan.

برعاية كذا أو كذا». كما تُستخدم الكلمة الألمانية «بفليغين»[1] فيما يتصل بأداء أعمال دينية وعروض مقدسة، وفي إسداء النصح، وفي «تصريف الأعمال القضائية»[2]. وفي اللغات الجرمانية الأخرى تحظى كلمة «بفليغين» (أي اللعب في هذا السياق) بمعان من قبيل استطاعة المرء أن يبدي الثناء والتقدير، وأن يقدم الشكر والعرفان، وأن يتعهد بعهد أو ميثاق، وأن يندب ويتفجع حزناً، وأن يعمل، وأن يحب ويغرم ويمارس العشق، وأن يشعوذ ويقوم بأعمال السحر، وأخيراً، وإن في النادر الأقل، أن «يلعب Plegen [3]»*. وبناءً على ذلك فإن الكلمة أخذت مواضعها واستقرت أساساً في ميادين الدين

---

(1) Pflegan.

(2) Rechtspflege.

(3) في احدى انشودات «هيدفيك» راهبة باربانت (القرن الثالث عشر الميلادي) نقرأ هذه الأبيات باللغة الهولندية الوسطى:

آه يا طقوس العشق، يا لك من لعبة لا يستطيع المرء أن يتقنها

قد يتحدث العشاق عن ألعاب الحب، أما من لم يجرب نار العشق

فهيهات له أن يعرف قواعد اللعبة

المصدر: ليديفين فان هيدفيك، تقديم يوهانا سنيلين (أمستردام 1907).

* نستطيع أن نفهم ودون تردد أن كلمة (بليجين Plegen) يمكن أن تستخدم بمعنى يلعب أو اللعب. كما يفترض أن كلمة (بلايت Plight) أو كلمة (بليدج Pledeg) تعني مأزقاً أو ورطة (بريديكامنت Predicament) وأن الاختلاف بين الكلمتين الثانية والثالثة يعد مجرد خطأ في التهجية لا أكثر. وملاحظة هوتسينغا في هذا المقام تسير كالتالي: قارن (بلويا Pleoh) بكلمة (بلى Ple) وهي كلمة من اللغة الفيريزيانية القديمة وتعني (الخطر) Danger بالإنجليزية.

والقانون والأخلاق.

وإلى يومنا هذا، وبسبب من التباين الظاهري للمعنى، فإن ثمة اتفاقاً بأن الفعلين الإنجليزي «يلعب»[1] والألماني «بفليغين» (وأمثالهما في الجرمانية وغيرها)، فهما متماثلان من حيث التاريخ اللغوي لكل منهما لأنهما مشتقان من جذور صوتية متشابهة لكنهما مختلفان من حيث الأصل والمنشأ. لكن ملاحظتنا السابقة تتيح أن نأخذ بوجهة نظر معاكسة. ذلك أن الاختلاف إنما يكمن بالأحرى في حقيقة أن كلمة «اللعب»[2] الإنجليزية كانت تتحرك وتتطور من خلال ما هو محسوس وعينيّ بينما كلمة «بفليغين» الألمانية كانت تتطور من خلال ما هو معنوي ومجرد مع أنهما كلاهما قريبان دلالياً من مجال اللعب. أو لعله يتوجب علينا أن نطلق عليه اسم المجال الاحتفالي الطقوسي. فمن بين أقدم دلالات الكلمة الألمانية «بفليغين» تبدو لنا معان من قبيل «الاحتفال بالأعياد» و«استعراض الثراء والغنى»، بينما تشير الكلمة الهولندية التي تعني اللعب[3] إلى معان من قبيل «احتفال طقوسي» و«المهابة والوقار». ومن ناحية الشكل، فإن «الكلمة الألمانية والكلمة الهولندية»[4] تتطابقان مع «الكلمة

(1) To play.

(2) Play.

(3) Plechtig.

(4) Pflicht and plicht.

الإنجلوساكسونية[1] والتي جاءت منها الكلمة الإنجليزية بلايت». وفيما تعني الكلمتان الألمانية والهولندية «الواجب»، وتكاد تقتصر على هذا المعنى ولا تتجاوزه، فإن الكلمة الأنجلوساكسونية تعني أساساً «الخطر». وفي المقام الثاني تفيد معاني من قبيل «الإهانة»، «الخطأ»، «اللوم» وأخيراً «اللوم أو الموثق» و«الارتباط». أما الفعل «بليهتان»[2] فمن معانيه «تعريض النفس للمخاطركما يستخدم بمعنى «يساوم» و«يضطر لكذا أو كذا».

أما بالنسبة لكلمة «بليدج»[3] فإن اللغة اللاتينية القديمة (في العصور الوسطى) أخذت الكلمة اللاتينية «بليجيام»[4] من اللغة الجرمانية (بليجان وبليجيام)[5]، وتحولت بدورها في الفرنسية القديمة إلى «بليج»[6] ومنها أتت الكلمة الإنجليزية «بليدج» (من معانيها ضمان، رهن، عربون، عهد، موثق). أما المعنى الأقدم لهذه الكلمة فهو «الضمانة» أو «الكفالة» أو «الرهينة» أو «رهان»، بمعنى «رهن» يقدم في مجال التحدي والاستفزاز. وأخيراً أصبحت الكلمة تعني الطقس أو الحفل الذي يتم فيه «الارتباط» وكذلك

(1) Pliht / plight.

(2) Plihtan.

(3) Pledge.

(4) Plegium.

(5) Plegan and plegium.

(6) Pleige.

«شرب نخب» على شرف أو بصحة فلان، أو إعطاء وعد أو الإدلاء بقسم أو عهد[1].

من ذا الذي بوسعه أن ينكر بعد استعراضنا لكل هذه المعاني والدلالات من التحدي والخطر والمنافسة... إلخ بأننا بتنا قريبين إلى حد بعيد من مجال اللعب؟ فاللعب والخطر والمخاطرة والحظ والبطولة الفذة، كلها تقع في مضمار الفعل الواحد حيث يوضع شيء ما على المحك أو في دائرة الاختبار إلى الدرجة التي أجدني فيها مدفوعاً للخلوص إلى النتيجة الآتية ألا وهي إن كلمة «بلاي» أي «اللعب» بالإنجليزية وكلمة «بفليغين» (اللعب) بالألمانية، وسائر مشتقاتهما ليست متطابقة شكلياً فقط وإنما دلالياً أيضاً. ويردُّنا ذلك إلى العلاقة بين اللعب والمنافسة، وبين المنافسة والصراع بالمعنى الواسع والأشمل. ففي سائر اللغات الجرمانية فضلاً عن كثيرات غيرها، عادة ما تنطبق مصطلحات اللعب على الصراع المسلح أيضاً. فالشعر الانجلوساكسوني - وسنكتفي بهذا المثال حتى لا نتشعب - زاخر بمثل هذه المفردات والعبارات. والصراع المسلح أو القتال يسمى «هيدولاك»[2] والكلمة تعني

(1) قارن كلمة «بليدج» بمعانيها المتعددة بالكلمات الانجلوساكسونية الآتية:

Baedeweg , beadmreg , certa minis, cert amen.

(2) Heado- lac.

حرفياً «لعبة القتال». وهناك كلمة «آسك بليغا»[1] وتعني حرفياً «لعبة الرمح».

وفي هذه الكلمات المركبة نجد أنفسنا، ودون أدنى شك، إزاء مجازات شعرية؛ فثمة تحويل مقصود تماماً لمفهوم اللعب إلى مفهوم القتال. ويصح ذلك، وإن بدرجة أقل صراحة، على بيت الشعر في الأغنية المسماة «لودفيغسليد»[2] التي عرفتها أعالي ألمانيا القديمة حيث يقول الشاعر الألماني: «وهناك لَعب الڤرنكيون»[3]، (قبائل جرمانية احتلت فرنسا في القرن السادس الميلادي). وهي الأغنية التي تحيي انتصار ملك غرب فرانكيا «لودڤيغ الثالث» على القبائل النرويجية في موقعة ساوكورت في عام 881 ميلادية. مع ذلك فإن من المجازفة أن نؤكد ونجزم بأن كل استعمال للفظة «لعب» مع الصراع الجدي ليس إلا مجازاً شعرياً. يتعين علينا أن نتلمس طريقنا داخل إطار الفكر والمفاهيم القديمة الغابرة، حيث كان القتال الجاد المسلح، وسائر ضروب المنافسات بدءا بأتفه الألعاب وانتهاءً بما يسيل على جوانبه الدم وتُزهق فيه الأرواح يدخل ضمن اللعب النظيف، وداخل نطاق الفكرة الأساسية الوحيدة والمحدودة بقواعد معينة ألا وهي الصراع ضد القدر.

---

(1) Asc-plega.

(2) Ludwigslied.

(3) Spilodun titer vraukon.

وبناءً على ما سبق، فإن انطباق كلمة «اللعب» على القتال والمعارك لا يكاد يعد بحال مجازاً مقصوداً. إذ اللعب هو معركة والمعركة هي اللعب. وليس ثمة ما هو أكثر إيضاحاً ودلالة للهوية الأساسية لمسألة اللعب والعراك في الثقافة القديمة الغابرة من هذا المثال الذي يُقدمه العهد القديم في «الكتاب المقدس»؛ ففي سفر صموئيل الثاني (الإصحاح الرابع عشر) يخاطب أبنر يوآب[1] قائلاً: «دع الفتية اليافعين ينهضون ليلعبوا أمامنا». وهنا ينهض إثنا عشر فرداً من كل جانب يقبض كل على رأس صاحبه ويقوم بغرز سيفه في جنبه حتى يسقط الجميع معاً. ومن هنا، فإن البقعة التي يسقطون فيها تسمى ساحة الأقوياء. وليس هدفنا هنا هو التحقق مما إذا كانت الحكاية ذات أصل تاريخي أو أنها مجرد أسطورة لغوية صيغت لتشرح لنا دلالة اسم موقع معين بالذات. إنما هدفنا الوحيد هو إثبات أن هذا الفعل يسمى «لعباً» أو أنه لم يرد ذكر ما يفيد أنه ليس لعباً على أي وجه من الوجوه.

والترجمة اللاتينية لعبارة «دعهم يلعبون» بكلمة «لودانت»[2] لا عيب فيها مطلقاً. فالنص العبري يحتوي صيغة الفعل

(1) Abner / Joab.

(2) Ludant.

«ساحاك»[1] الذي يعني أصلاً «يضحك» ومن معانيه المتفرعة «أن يقوم بالاستهزاء» وأيضاً «أن يرقص». وفي الترجمة اليونانية للعهد القديم «التوراة» (قام بها 72 عالماً يهودياً في 72 يوماً) نرى النص كمايلي: «أناستيتوسان ديه تا بيداريا كيي بيزاتوسان اينوبيون هيمون»[2].

ومن الجلي أنه لا مجال للشك في وجود المجاز الشعري، فثمة أمر ساطع وحقيقة واضحة تفيد بأن اللعب، وإن كان عنيفاً ومميتاً، فإنه يظل مع ذلك لعباً مما يرجح لدينا ألا تمييز بين اللعب والمنافسة من حيث التصور والمفهوم[3]. كما أنه ثمة نتيجة إضافية تترتب على ما سبق ألا وهي إنه إذا وضعنا في اعتبارنا وحدة التصور بالنسبة للعب والقتال في الذهنية البدائية الغابرة فإن المماثلة بين الصيد واللعب تغدو موقفاً طبيعياً. وهذا الموقف نصادفه حيثما وجهنا النظر إن في اللغة ذاتها أو في الأدب وليس ثمة ضرورة لمزيد من الإسهاب في ذلك.

عند تعرضنا للبحث في جذر لفظة «اللعب»[4] (بالألمانية)[5]

(1) Sahaq.

(2) antastetosan de ta paidaria kai paizatosan enopion hemon.

(3) لايفوتنا هنا الإشارة إلى أن المنافسات العجيبة التي جرت بين «ثور ولوكي» كانت تسمى «لايكا» leika كما ورد في أسطورة الغيلفاغنينغ الاسكندنافية.

(4) Play.

(5) Pflegen.

اكتشفنا أن اللفظ قد يرد في مجال الكلام عن الطقوس الاحتفالية وينطبق هذا بالخصوص على اللفظة الهولندية الشائعة والتي تفيد معنى الزواج ألا وهي «هوڤلك»* والتي لا زالت تحمل آثار ما هو شائع في أدنى أواسط هولندا من كلمات مثل «هوڤيليك أو هوڤليك»* واللتين تعنيان حرفياً «لعبة الزفاف». قارن أيضاً كلمات مثل عيد أو احتفال «فيستيلك»*، وقتال أو عراك «ڤيشتيلك»[1] (وتساوي في الفيريزيانية القديمة فايشتليك[2]). ومن الناحية الإيتمولوجية، فإن كل هذه الكلمات المركبة تعود في نشأتها إلى «الجذر»[3] الذي سبق وتعرضنا للكلام عنه، والذي يعطينا اللفظ المعبر عن اللعب في كافة اللغات الاسكندناڤية. أما في صورتها الأنجلوساكسونية «لاك، لاكان»[4] فهي تعني (بعيداً عن اللعب) التقافز، حركة إيقاعية كما تعني أيضاً الأُضحية، التقدمة، الهبة، الفضل، والسماحة والسخاء. إن نقطة الانطلاق في هذا التطور الدلالي اللافت إنما يكمن في

---

* Huwelijk.

* Huweleec or huweleic.

* Feestelic.

(1) Vechtelic.

(2) Fychtleek.

(3) Leik.

(4) Lac. lacan.

كلمات مثل «إيكغالاك وسيڤوردالاك»[1] التي تعني «رقصة السيف»، ومن هنا وحسب رأي «غريم»[2] فإن رقصة السيف هذه تأخذ معنى الرقص الطقوسي، القرباني المهيب.

وقبل أن نختم استعراضنا اللغوي لمفهوم اللعب علينا أن نناقش بعض التطبيقات الخاصة لكلمة «لعب»، وخاصة استخدامها في التعامل مع الآلات الموسيقية. فقد ذكرنا آنفاً أن فعل «لعبَ» باللغة العربية ينطوي على المعنى المشترك ذاته مع بعض اللغات الأوروبية وخاصة اللغات الجرمانية (وبعض اللغات السلافية) والتي كلها في طورها الوسيط وصّفت وحددت مهارة العزف على الآلات الموسيقية بكلمة «لعب»[3]. وفي اللغات الأوروبية يقتصر استخدام كلمة لعب في هذا المجال على اللغة الفرنسية حيث نجد كلمتي «لعب [4] ويلعب»، ولابد أن ذلك أثر من آثار اللغة الألمانية عليها، في حين تستخدم الإيطالية «لفظ سونوري والإسبانية لفظ تُوار»[5].

ولا يوجد في اليونانية القديمة أو اللاتينية ما يشير إلى ذلك.

---

(1) Ecgalac ,sveorda-lac.

(2) Grimm.

(3) تميز اللغة الفيريزيانية الحديثة بين كلمة (ألعاب الأطفال– Boartsje وكلمة العزف على آلة موسيقية spyljе). ومن المحتمل أن تكون الأخيرة مأخوذة من الهولندية.

(4) Jeu , Jouer.

(5) Sonore, toear.

وحقيقة أن كلمتي «سبايلمان الألمانية وسبيلمان الهولندية»[1] التي أصبح لهما معنى «الموسيقار أو عازف الموسيقى»، لا ترتبطان مباشرة بمعنى اللعب على آلة موسيقية، فالكلمة الألمانية المذكورة أعلاه تتطابق تماماً مع كلمتي «جوكيوليتور الإنجليزية وجونغلير الفرنسية»[2] أي (المهرج)، والتي يشتمل معناها الأصلي الأوسع على معنى (الفنان الذي يؤدي كل الأدوار) والتي ضاق معناها ليقتصر من ناحية على مُغني أو مطرب الأشعار أو من يقوم بإلقائها وقراءتها على مسامع الحضور. ومن ناحية ثانية تُطلق الكلمة على الموسيقار، وثالثاً على كل من يمارس الألعاب والحيل باستخدام السكاكين والكرات.

ولا ريب أنه من المنطقي أن نميل إلى اعتبار الموسيقى ضمن إطار اللعب، بمعزل عن كل تلك الشواهد اللغوية سالفة الذكر. فتأليف الموسيقى يحمل في طياته منذ البدء الصفات والسمات الأصلية الخاصة باللعب بمعناه الحقيقي: فهذه الفعالية الموسيقية تبدأ وتنتهي ضمن حدود صارمة في الزمان والمكان، كما أنها يمكن استعادتها، وهي تخضع لنظام وتوالٍ جوهريان، ويحكمها الإيقاع، والتناوب، كما أنها تحلق بالجمهور والمؤدين من الموسيقيين في آفاق السعادة

(1) Spielmann , speelman.

(2) joculator , jongleur.

والصفاء المتعالية على واقع الحياة اليومية المعتادة، مما يحيل الاستماع إلى الموسيقى المثيرة للشجن متعة لا تدانيها متعة. وبمعنى آخر فإن الموسيقى «تسحر ألباب سامعيها وتأسر وجدانهم». وبناءً على ذلك يكون من المنطقي تماماً أن تندرج كل ضروب الموسيقى تحت راية اللعب، وإن كنا ندرك أن اللعب هو أمر آخر قائم بذاته. وفضلاً عن ذلك فلابد من التنبه إلى أن لفظة «اللعب» لم تُستعمل مطلقاً للدلالة على «الغناء»، وأنها لا تُستعمل في الإشارة إلى العزف الموسيقي إلا في بعض لغات بعينها، وعلى ذلك يصبح من الأرجح والمطلوب أن نتلمس العلاقة الرابطة بين اللعب ومهارة العزف على الآلات الموسيقية في حركات الأصابع العازفة الرشيقة المنظمة.

ثم إن هناك استعمالاً آخر لكلمة «اللعب» يتصف بكونه واسع الانتشار وأساسيّاً مثله في ذلك مثل المساواة بين اللعب والصراع الجدي، وأعني بذلك علاقته بالحب والجنس وما هو إيروتيكي على العموم. وتزخر اللغات الجرمانية بالاستخدامات الجنسية الإيروتيكية للكلمة، ولسنا مجبرين على الاستشهاد بالكثير من الأمثلة في هذا الصدد وسنقتصر فقط على كون اللغتين الألمانية والهولندية تطلقان كلمتي (سبايلكند بالألمانية وسبيلكند بالهولندية)[1] على أطفال الزنا أو السفاح، وقارن بالمثل الكلمتين الهولنديتين «أنسبيلين» وتعني

(1) Spielkind , speelkind.

تزاوج الكلاب و«مينسبل»[1] وتعني فعل الجماع والممارسة الجنسية الكاملة. وفي الألمانية نصادف كلمتي «ليك ولايكانْ»[2] (وتعنيان وضع الأسماك لبيوضها). وفي السويدية تستخدم كلمة «ليكا»[3] بمعنى (تزاوج الطيور). وفي الإنجليزية تستخدم كلمة «ليتشري»[4] بمعنى الفسق والانغماس في الملذات. وفي كل هاتيك الكلمات على اختلاف اللغات نلاحظ مدى طغيان أثر الجذر الجرماني القديم «ليك، وليكان»[5].

وثمة استعمالات قريبة نصادفها في اللغة السنسكريتية الهندية حيث إن كلمة «كريتداتي»[6] أي (اللعب) يتكرر استعمالها بالمعنى الجنسي الإيروتيكي، وكمثال على ذلك كلمة (كريتدراترام)[7] التي (تعني «دُرَّة الألعاب») ويرمز بها إلى التزاوج والمضاجعة. ومن هنا فإن الأستاذ «بيوتنديك» يعتبر لعبة الحب النموذج الأمثل لجميع الألعاب، إذ تُقدم القسمات الرئيسية لعملية اللعب في أجلى صورها وأشكالها. لكن علينا هنا أن نكون أكثر تخصيصاً؛ فلو أننا

---

(1) annaspelen , minnespel.

(2) laik , laikan.

(3) Leka.

(4) lechery.

(5) Leik, leikan.

(6) Krtdati.

(7) Krtdaratnam.

التزمنا حرفياً بالخصائص الشكلية والوظيفية لديناميكية اللعب كما وردت آنفاً، فإنه يتضح لنا أن القليل منها صالح للانطباق على الفعل الجنسي. وهو ليس الفعل الذي عادة ما تميل روح اللغة إلى تمثله على أنه «لعب»، ولكن بالأحرى الطرق المؤدية إليه، أي التمهيد والتحضير لمسألة الجنس أو ممارسة «العشق»، والذي يقتضي الإغواء باستخدام شتى ضروب اللعب مهما كانت. ويصدق ذلك بالخصوص حين يتعين على أحد الطرفين في العلاقة أن يستثير الدافع أو أن يستميل الآخر استمالة كاملة لممارسة الجنس.

وكل عناصر اللعب الدينامية التي ذكرها الأستاذ «بيوتنديك» مثل اصطناع العراقيل والعقبات، والتزين، وعمل المفاجآت، وإجادة التظاهر، وبلوغ التوتر ذروته... إلخ، كل هاتيك العناصر هي ضمن عملية المغازلة والتودد. بيد أنه ولا واحدة منها يمكن أن نطلق عليها «لعباً» بالمعنى الحرفي للكلمة، إنما يقع ذلك ويسمى كذلك عندما يحدث ويكشف اللعب اللثام عن وجهه في الخطوات الراقصة المتبخترة المتباهية التي تؤديها الطيور عند المغازلة. فالملاطفات التي عهدناها كالاحتضان والتقبيل والتربيت لا تحمل في ذاتها طابع اللعب، مع أنها قد تكون أحياناً كذلك، لكن من الخطأ أن ندرج الفعل الجنسي كلعبة حب تحت مقولة اللعب. إن الديناميكية البيولوجية للتزاوج لا تنسجم مع الخصائص الشكلية لعملية اللعب

كما سبق وسلمنا بها.

ومن الطبيعي أيضاً أن تُفرق اللغة بين لعبة الحب والتزاوج الجنسي؛ ذلك أن مصطلح «اللعب» إنما يختص وينحصر في التعبير عن العلاقات الجنسية التي تقع خارج الأطر والمعايير الاجتماعية. فكما لاحظنا عند شعوب قبائل الأقدام السوداء فإن كلمة «كواني»[1] ذاتها تستعمل للدلالة على اللعب العادي للأطفال وبالمثل على الممارسات الجنسية غير المشروعة. وبشكل جامع مانع وفي تضاد صريح مع الصلة المتجذرة بين اللعب والقتال فإننا مجبرون على أن نعتبر استعمال مفردة «اللعب» ذات صلاحية عالمية، كما لو كانت نموذجاً مجازياً واحداً ومقصوداً.إن القيمة المفاهيمية لأي كلمة إنما تتحدد دائماً بالكلمة التي تشير إلى عكس المراد منها. وبالنسبة إلينا فإن نقيض «اللعب» هو «الجدية»، المستخدمة في المعنى الضيق المختص «بالعمل»، في حين أن نقيض أو مقابل «الجد أو الجدية» يصح أن يكون اللعب تارة وتارة أخرى الهزل وتارة ثالثة التفكه والتنكيت.

لكن على أية حال ما يعنينا هنا أكثر هو اللفظين المتقابلين المتكاملين «اللعب والجد» وليس ثمة من لغة تعبر عن هذا التقابل ببساطة وشمول كما تعبر مجموعة اللغات الجرمانية، حيث يتوافر المعادل اللغوي للفظة «الجد» في الألمانية والهولندية وكما تستعمل

---

(1) Koani.

اللغات الاسكندنافية كلمة «ألفارا»[1] بالمعنى ذاته بالضبط. وثمة تقابل دقيق هو الآخر نصادفه في اللغة اليونانية بين كلمتي «سبودي وبيدلا»[2]. أما اللغات الأخرى فإننا نصادف فيها صفة تقابل اسم «اللعب»، كما في اللاتينية حيث نرى كلمة «سيرينس»[3] التي ليس لها معادل يقوم مقام الاسم. ويبدو هذا كما لو أن تجريد المقابل لكلمة اللعب هو تجريد ناقص من حيث المفهوم. فكلمات مثل «غرافيس وغرافيتاس»[4] باللاتينية قد تفيد معنى الجدية أحياناً لكنها لا تلزم هذا المعنى. أما اللغات اللاتينية الأخرى فإنها اضطرت إلى الالتزام باشتقاقات الصفة مثل «سيرياتا بالإيطالية وسيريداد بالإسبانية»[5]. أما اللغة الفرنسية فقد جعلت من المفهوم الاسمي المقابل «سيريوزيتي»[6]، كما هو الشأن مع الكلمة الإنجليزية «سيرياسنيس أو الجدية»[7].

إن نقطة البدء الدلالية للكلمة الإغريقية («سبودي») تكمن في

(1) Alvara.

(2) Spoude, paidla.

(3) Serins.

(4) Gravis, Gravitas.

(5) Seriatà , seriedad.

(6) Sériosité.

(7) Seriousness.

لفظة «سرعة أو حماسة» كما تعني «سيرينس»[1] كل ما هو «ثقيل» أو «ذو وزن». أما اللفظة الألمانية فتواجهنا بعقبات أشد وطأة، فالمعنى الأصلي لكلمات مثل (إيرنست وإرنوست وأورنوست)[2] لا يخرج عن كونه «الصراع» أو «الكفاح»، وبالفعل فإنها تعني «الكفاح» في حالات كثيرة. أما الصعوبة فتنشأ من أن الكلمة الإنجليزية (إيرنست)[3] تتضمن صيغتين، الأولى تخص الكلمة الإنجليزية القديمة (أورنوست)[4] والأخرى تتداخل مع الكلمة النرويغية القديمة (أوروستا)[5] التي من معانيها «المعركة، القتال الفردي، التعهد والتحدي». إن الهوية الإيتمولوجية لهاتين الكلمتين هي نقطة شكلية في الموضوع، وعلى ذلك فإننا لن نحسم هذه المسألة ونعود لنقدم ختام واستنتاجات هذا الفصل.

ربما يمكننا الانتهاء إلى أن مفهوم اللعب في اللغة أكثر أساسية وجوهرية من مقابله اللغوي. فالحاجة إلى سَكِّ مفردة شاملة تعبر عن مفهوم «عدم اللعب» كانت ولا شك، بل وعلى الأرجح حاجة ضعيفة لا يؤبه لها، وما التعابير المتعددة عن «الجدية» إلا محاولة ثانوية

---

(1) Spoude, serins.

(2) Ernest, ernust , eornest.

(3) Earnest.

(4) (E)ornest.

(5) Orrusta.

قامت بها اللغة لابتداع مقابل مفاهيمي للفظة «اللعب». فكلمات مثل «الحماسة» و«الجهد» و«الجهد الجهيد» هي ما يتحلق حوله ويدور المقابل المفاهيمي للفظ اللعب، علماً بأن هذه الخصائص ذاتها يمكننا أن نصادفها مرتبطة باللعب بالمثل. إن ظهور مفردة مثل كلمة (إيرنست[1]) يعني أن الناس قد صاروا واعين ومدركين لمفهوم «اللعب» باعتباره وحدة قائمة بذاتها ومستقلة عن غيرها، وهي عملية لم تتم كما لاحظنا إلا في فترة متأخرة تاريخياً. ومن المدهش بعدئذ أن تشدد اللغات الجرمانية بقوة رغم بروز وشمول مفهوم اللعب بها على وجود المقابل في قاموسها لمفهوم اللعب.

دعونا الآن نضع جانباً المسألة اللغوية ونركز على الفكرة التناقضية بين «اللعب والجد»، إذ نكتشف أن الاثنين غير متكافئين من حيث القيمة، فاللعب إيجابي في حين أن الجدية سالبة. إن دلالة «الجدية» هي في كونها «ليست لعباً» ولا أكثر من ذلك. أما دلالة «اللعب» من جهة أخرى فإنها،وبكل مقياس متاح، تُعَّرفُ وتستنفد تماماً في كونها «ليست جداً» أو «ليست وقورة رزينة». إن اللعب أمر قائم، مستقل بذاته، وإن كانت الجدية تلتمس أن تستبعد اللعب وتقصيه، فإن اللعب بوسعه، وبسماحة تامة، أن يحتوي كل ضروب الجد والجدية.

---

(1) Earnest.

الفصل الثالث

دور المسابقات والألعاب في التطور الحضاري

عند تطرقنا للحديث عن عامل اللعب ضمن إطار الثقافة فإننا لا نقصد من وراء ذلك القول بأن ثمة مكانة مرموقة يتبوأها اللعب بين العديد من الفعاليات الحضارية في حياتنا. وبالقدر ذاته، فإننا لا نقصد - أيضاً - أن الحضارة ناتج من نواتج اللعب على نحو ما من أنحاء العملية التطوريّة[1]، بمعنى أنه كان في حين من الدهر القديم شيء اسمه اللعب تطور وارتقى حتى لم يعد له صلة بأصله واسمه ومن ثم أصبح الناس يطلقون عليه اسم الثقافة. ورأي ومعتقد كاتب هذه السطور وهذا الكتاب أن الثقافة نشأت وترعرعت في سياق اللعب والألعاب، فالثقافة ليست سوى لعبة منذ بادئ الأمر. ولا نعدو الحقيقة حين نقرر أنه حتى عند ممارستنا لأنشطة لا تهدف سوى إلى الإشباع الفوري لاحتياجاتنا الحيوية- كالصيد مثلاً - فإن المجتمعات البشرية القديمة كانت تخلع عليه صفة اللعب. وقد زخرت حياتنا الاجتماعية بأشكال متعددة من اللعب، ومن الناحية البيولوجية فقد أخذت حياتنا شكلاً من أشكال اللعب مما أضفى

---

(1). عملية النشوء والارتقاء وفقاً لداروين ومن تلاه.

عليها قيماً جمالية؛ فعن طريق الألعاب المتنوعة دون غيرها يقدم المجتمع تفسيره للحياة والوجود.

وليس معنى ذلك أن اللعب قد تحول وانقلب ليصبح ثقافة، ولا أن الثقافة بجوانبها وأوجهها الباكرة القديمة ذات طابع لعبي، وإنما قصدنا أن الثقافة في مواصلتها تقدمها على هذا النحو المطرد إنما تقوم بذلك على صورة ومثال اللعب مستوحية الأجواء التي يجري فيها. وفي الوحدة التوأمية للعب والثقافة يأتي اللعب أولاً وأساساً في الصدارة. فلا خلاف من الناحية الموضوعية والتعريفية على أن الثقافة هي المفهوم الذي تدور حوله أحكامنا وتقويماتنا التاريخية. ويقترب هذا التصور من مفهوم فروبينيوس الذي يتحدث في كتابه «تاريخ الثقافة الأفريقية»[1] عن نشأة وتكون الثقافة باعتبارها «لعبة انبثقت من الوجود الطبيعي»[2]. وفي ظني، على أية حال، أن فروبينيوس قد فهم العلاقة بين اللعب والثقافة على نحو صوفي مغرق وأنه وصفهما معاً بصورة شديدة الإبهام حين أخفق في تحديد النقطة التي منها انبثقت الثقافة عن اللعب.

وكلما أخذت إحدى الثقافات وجهتها، إن تقدماً أو تخلفاً، فإن العلاقة الأصلية التي افترضناها بين ما هو لعب محض وبين ما هو

---

(1) Kulturgeschichte Afrikas.

(2) Als eines aus dem naturlichen «Sein» aufgestie-genen ‘Spiels».

غير ذلك لا تظل في حالة سكون. والقاعدة في هذه الحالة أن عنصر اللعب يتوارى تدريجياً في خلفية المشهد وقد استغرقه في معظمه عالم الدين والمقدسات. أما بقاياه فتتبلور في صور معرفية كالفلكلور والشعر والفلسفة أو في أشكال التشريع والقضاء وصور الحياة الاجتماعية العديدة. وعندئذ فإن عنصر اللعب الأصلي يتوارى بصورة شبه تامة خلف الظواهر الثقافية. ولكن قد تأتي لحظة تستعيد فيه غريزة اللعب-كامل أهبتها وعافيتها وقوتها - حتى داخل المجتمعات الحضارية المتقدمة فتدخل الأفراد والجماهير في دوامة عاتية من الثمل والتطوُّح وفي غمار لعبة عاتية هائلة. وليس غريباً بحال أن تتجلى العلاقة بين الثقافة والألعاب بصورة خاصة في الأشكال العليا من الألعاب الاجتماعية (التي تكون غالباً معقدة) بحيث تكون الأخيرة فيها (أي الألعاب) مرتهنة بأن تأخذ شكل نشاط ذي قواعد لمجموعة أو لمجموعتين متعارضتين. أما اللعب الفردي فلا يضيف إلى رصيد الثقافة إلا إضافة محدودة. وكما ألمحنا من قبل، فإن سائر العوامل الأساسية للعب - فردياً كان أم جماعياً - موجودة وشاخصة في عالم الحيوان - وللاستشهاد عامة نذكر بعضاً منها - فثمة المباريات، والعروض، والمعارض، ومواقف التحدي، وظواهر التأنق والهندمة، والاختيال والتباهي، والادعاء وحب المظاهر، وأخيراً وليس آخراً التمسك بالقواعد والأصول.

ومن الأمور التي قد تصيبنا بالدهشة ما نلاحظه من وشائج مشتركة كثيرة بين الطيور - وهي البعيدة في نشوئها وتطورها النوعي عن الإنسان – وبين الكائنات البشرية. فالديوك البرية تؤدي رقصاتها، وتنظم الغربان مباريات الطيران، والطيور ذوات الأعشاش ترتب وتزين أعشاشها، والطيور الغرّيدة تصدح بألحانها وأغانيها. وعلى ذلك فإن المسابقات والعروض والمعارض كوسائل للتسلية لم تخرج من رحم الثقافة بل الأحرى أنها سابقة عليها–أي أنها خرجت من تحت عباءة اللعب. وينطوي لعبنا معاً على خاصية تناقضية جوهرية. فالأصل في اللعب أن يكون بين طرفين أو فريقين. وقد تخلو رقصة أو مهرجان أو عرض من العروض، برغم ذلك، من هذه السمة التناقضية. علاوة على أن هذه «التناقضية» لا تعني بالضرورة «التناحر» و«التعادي».

فالمشاركة في أداء أغنية، أو الغناء مع الجوقة (مجموعة المنشدين)، والاشتراك في رقصة بطيئة الإيقاع، وسماع أصوات المجموعة الموسيقية، أثناء أداء الألعاب كان يثير خيال الأنثروبولوجيين لأن ألعاباً على شاكلة مثل لعبة «مَهد الهِرة»[1] قد تشكلت وتطورت ضمن أطر السحر المعقدة لدى بعض الشعوب البدائية، وتلك كلها أمثلة على الألعاب التنافسية التي لا تأخذ طابعاً صراعياً تناحرياً بالرغم

(1) Cat's Cradle.

من أن المنافسة تشتد خلالها في بعض الأحيان. وما أكثر الأنشطة والفعاليات التي تبدأ مكتفية بذاتها بريئة في جوهرها - مثال ذلك مسرحية من المسرحيات أو قطعة من قطع الموسيقى– وما تلبث أن تنتقل إلى الضفة الأخرى نحو الطابع التناحري التناقضي عندما تؤول بها الظروف إلى المنافسة على الجوائز وشهادات التقدير وما شابه ذلك، سواء على مستوى الإعداد أو التنفيذ، كما كان الشأن مع الدراما الإغريقية. ومن بين الخصائص العامة لأي لعبة افتراض الناس توافر التوتر وعدم اليقين من أي شيء. فثمة على الدوام السؤال الذي يقول «هل سينجلي الموقف؟ وربما نجد حلاً شافياً لهذه المعضلة حين نلعب وحدنا لعبة الورق (الكوتشينة) أو نقوم بتركيب قطع الأحجيات، أو نقرأ الكلمات والجمل المتطابقة رأسياً وأفقياً، أو نؤدي «لعبة الشيطان»[1] وخلاف ذلك. ويزداد التوتر والشك بصورة هائلة عندما يتحول العنصر التناقضي إلى عنصر تناحري كما هو واضح في الألعاب الجماعية. فأحياناً ما يطمس الاندفاع صوب الفوز النزق البريء الذي تستصحبه أي لعبة معها في الأصل. وآنئذ تتبدى أمامنا تفرقة لا مناص منها. ففي ألعاب اللهو البريء لا يتواصل المتفرج مع توتر اللاعب إلا بشكل خافت غير محسوس.

إن ألعاب القمار، في حد ذاتها، تمثل موضوعاً مثيراً للاهتمام في

(1) Diabolo.

إطار الدراسات الثقافية لكنها في حقيقة الأمر عقيمة لا نفع فيها، ولا تضيف إلى الحياة أو العقل شيئاً مهما كان، كما أنها لا تلعب دوراً في مجال التطور الثقافي. ولا شك أن الوضع يتغير كليّاً حين يستدعي اللعب ممارسةً وتطبيقاً على أرض الواقع وحين يتطلب معرفةً وعلماً وحين يقتضي توافر الشجاعة والجرأة والقوة. وكلما زادت صعوبة اللعبة تعاظم توتر من يشاركون فيها. إن مباراة في الشطرنج قد تأخذ بلبّ المتفرجين بالرغم من أنها تظل عديمة الفائدة بالنسبة للثقافة وخالية من أي جاذبية مباشرة. لكن عندما تبدو لنا لعبة ما جميلة بمجرد النظر إليها ومتابعتها فإنها تتخذ قيمة ثقافية لا شك فيها حتى وإن كانت قيمتها الجمالية ليست من لوازم الثقافة في شيء. وبالمثل تماماً تتمكن القيم المادية والعقلية والأخلاقية والروحية من الارتفاع بمستوى اللعب إلى شأن ثقافي رفيع. فكلما زادت قابلية الألعاب للارتقاء بإيقاع الحياة بالنسبة للأفراد والجماعات زادت طواعيتها للاندماج في صلب الحضارة ذاتها. وثمة شكلان من الألعاب لا ينفكان عن الظهور في حياة البشر نمتهما وغذتهما الحضارة ألا وهما: الطقوس الدينية ومسابقات الأعياد.

وهنا يعاود السؤال الذي طرحناه في الفصل الأول الظهور مجدداً: هل نحن جاهزون وواثقون بأننا نستطيع أن ندرج – دون وجل وتحفظ – جميع المنافسات والمسابقات والطقوس تحت

مفهوم اللعب؟ ألم نر كيف فَرق الإغريق بين المسرحية أو اللعبة الدرامية[1] والطقوس الدينية؟ ولا يمكن فهم هذه التفرقة إلا على أساس إيتمولوجي – (الإيتمولوجيا: هو علم دراسة أصل وتاريخ الكلمات وتعليل أسباب نشأتها) – طالما أنه فيما يتعلق بالطقوس الدينية (بيديا) كان الطابع الطفولي النزق يُستثار إلى حد كبير مما يصعب انطباقه على المنافسات والمباريات الجادة التي شكلت جوهر ولُبَّ الحياة الاجتماعية الإغريقية. فكلمة (أغون)[2] أو «اللعبة الدرامية» من ناحية أخرى تُعرِّف المسابقة أو المباراة أو المنافسة من زاوية مختلفة تماماً، فمعناها الأصلي هو «التجمع». ولو نظرنا إلى كلمة «أغورا» أي «ساحة السوق» وهي الأصل الذي اشتقت منه كلمة «أغون – اللعبة الدرامية» فسوف نجد أن كلمة «أغون» كمصطلح ليس لها أي علاقة باللعب الخالص.

إن الوحدة الجوهرية بين اللعب والتنافس لا زالت – بالرغم من ذلك – تتراءى وتتخايل من وراء الحجب التي سترتها عندما نجد الفيلسوف الإغريقي أفلاطون يعمد إلى استخدام كلمة «باينيون»[3] للدلالة على الرقصات الطقوسية القتالية – المصحوبة بحمل الأسلحة

(1) Agon and paidia.

(2) The original meaning of «Agon» is «gathering» and it is derived from «agora» which means «marketplace».

(3) Paignion.

– التي كانت آلهة الجبال تقوم بها – من أجل حماية زيوس بناءً على أوامر الإلهة ريا – بينما كان أفلاطون يستخدم كلمة «بيديا»[1] عند الإشارة إلى العروض الدينية المقدسة على إطلاقها. ومع ذلك فليس هناك ما يدعو للتفرقة بين اللعبة الدرامية (أغون) وبين اللعب بمعناه الأصلي لمجرد أن غالبية منافسات الإغريق كانت تجري في أجواء حماسية فائقة، كما أنه لا موجب لإنكار طابع اللعب المصاحب للدراما.

فكل «منافسة»، مهما كانت، تأخذ الشكل والسمات الوظيفية لأي «لعبة» أو مباراة. ونحن نصادف لدى الهولنديين والألمان لفظة تعبر عن هذه الوحدة في المعنى: (كلمة ڤيدكامب في الهولندية وكلمة ڤيتكامب في الألمانية)، وتحتوي الكلمتان[2] على معنى أرض التباري أو اللعب[3] (المشتقة من اللاتينية) كما أنهما مشتقتان من كلمة (ڤيته)[4] التي تعني الرهان أو المراهنة. وعلاوة على ذلك فإن كلمة «ڤيدكامب» في الهولندية أو كلمة «ڤيتكامب» في الألمانية تعني «التباري» و«التسابق» و«التنافس» في اللغتين الدارجتين المتداولتين بين الهولنديين من جهة والألمان

---

(1) Paidia.

(2) Wedkamp and wettkamp.

(3) Campus.

(4) Wette.

من جهة أخرى. ولا يفوتنا هنا أن نشير مجدداً إلى الشهادة المميزة التي نصادفها في «سفر صموئيل الثاني» حيث كان الناس وقتها يعتبرون النزال والعراك حتى الموت بين أي جماعتين متخاصمتين ضرباً من ضروب «اللعب»، والمدهش أن اللفظة الواردة بالسفر والمستعملة آنذاك كانت مشتقة من الأجواء اللفظية «للضحك» وإيحاءاته. وبوسعنا أن نرى نقوشاً فوق أواني الزينة والزهور الإغريقية العديدة - التي تم الحفاظ عليها للآن - تبين أن ثمة مسابقة بين رجال مسلحين تأخذ طابع اللعبة الدرامية (المسرحية) بمجرد حضور عازفي النايات ومصاحبتهم للمتسابقين. وفي الألعاب الأوليمبية التي كانت تجري في أثينا كان ثمة مبارزات تجري حتى الموت[1]. كما أطلق الناس اسم (ليكا)[2] أي (اللعبة) على سائر مباريات القوة الفائقة التي كسبها ثور[3] ورفاقه في تباريهم مع الإنسان الأوتغاردالوكي[4]. وإجمالاً، فإن الإيجاب

---

(1) اعتقد بلوتارك- «(46-120 ق.م)»، وهو كاتب سير يوناني من أهم أعماله «حيوات متوازية») - أن هذا الشكل من أشكال المنافسة على النقيض من فكرة الصراع، وقد وافقته الآنسة جين هاريسون بشكل خاطيء على فكرته كما يبدو لي وكما ورد في الدراسة التي قامت بها.

(2) Leika.

(3) Thor.

(4) Man of Utgardaloki.

فى الأساطير الاسكندنافية القديمة ثمة اعتقاد أن الإنسان الأوتغاردالوكي البدائي مازال يحكم قلعة أوتغارور في منطقة يوتونهايمر.

بلا تردد هو إجابة السؤال عما إذا كنا مخولين لإدراج المنافسات تحت بند اللعب والألعاب.

إن المنافسات مثلها في ذلك مثل كل أشكال اللعب الأخرى منزهة إلى حد كبير عن الغرض والهوى. أي أنها كحدث تبدأ من ذاتها وتنتهي عند ذاتها لا تتجاوزها إلى أي مدى آخر. ولا يضيف عائدها ولا نتيجتها شيئاً ولا يعود بأي نفع مباشر على العمليات الحياتية الضرورية للجماعة. يتحدث المنطوق الشعبي للمثل الهولندي السائر عن أثر اللعب، إذ يقول «لا تهمنا كرات البِلي[1] في شيء مادمنا نحظى بمتعة اللعب». وان تحدثنا بموضوعية لقلنا إن العائد من وراء اللعب أمر لا يشغل بال أحد ولا يوليه أحد اهتماماً. رُوي أن شاه إيران - أثناء إحدى زياراته لإنجلترا - ضحى بمتعة حضور سباق للخيل قائلاً لمن حوله إنه يعلم جيداً أن حصاناً سوف يسبق حصاناً آخر. ولا شك أن الشاه كان مصيباً تماماً في وجهة نظره، فقد رفض المشاركة في أجواء لعبة غريبة على قيمه وثقافته مفضلاً أن يبقى خارج هذه الأجواء الغريبة. بالطبع، إن نتيجة لعبة ما أو مباراة أو منافسة مهما كانت الألعاب التي يخوضها الناس - فيما خلا - طمعاً في الجوائز والعوائد المادية لا تهم سوى من يخوضونها كلاعبين أو يتفاعلون معها كمتفرجين، إما شخصياً

(1) كرات صغيرة مصنوعة من الرخام أو الزجاج يلعب بها الصغار لعبة البِلية او الكِلة.

بصفة موضعية في مضمار اللعب، أوعن بعد كمستمعين للإذاعة ومشاهدين للتلفاز........ إلخ. لقد أصبح أولئك الناس من أهل اللعبة واختاروا أن يلعبوا هذا الدور. وليس يعنيهم في كثير أو قليل فوز فريق «جامعة أوكسفورد» أو فريق «جامعة كمبردج».

«ثمة شيء على المحك»، تلك هي العبارة التي تحوي في طياتها جوهر وحقيقة اللعب كنشاط إنساني. لكن هذا الشيء الذي على المحك ليس هو العائد المادي للعب، ولا هو مجرد تكرار الحقيقة الماثلة القائلة بأن الضربة قد أصابت الهدف بالدقة الواجبة، بل هو الحقيقة المثلى القائلة بأن اللعب إنجاز ونجاح في ذاته أو أن اللعب قد أُنجز بنجاح مشهود. فالنجاح يمنح اللاعبين الشعور بالرضا الذي يتراوح في مداه وشدته وفقاً لكل حالة وملابساتها. ويتصاعد الشعور بالرضا والسرور كلما التف المتفرجون حول اللاعبين. مع أن وجود المتفرجين ليس شرطاً وجوبياً لذلك الشعور بالامتلاء والرضا. إن الشخص الذي يلعب الورق «وحده» لابد أن يتضاعف شعوره بالسعادة والرضا في حال وجود من يتابعه. وفي سائر الألعاب من الأهمية بمكان أن يكون بمقدور اللاعبين التباهي بما أحرزوه من نجاح أمام الآخرين. ولعل صائدي الأسماك بالصنارة هم المثل المألوف في هذا الصدد. ولا مناص لنا من العودة لاحقاً للكلام عما تثيره هذه اللعبة (أو الرياضة) من استحسان ورضا ذاتيين.

وعادة ما تقترن فكرة الكسب أو الربح باللعب اقتراناً وثيقاً. والكسب أو الربح، على أي حال، يفترض دوما وجود شريك ما أو خصم، فاللعب الفردي لا يعرف الكسب أو الربح، وتحقيق الهدف المنشود، في هذه الحالة لا يمكن بحالٍ أن نطلق عليه اسم الكسب أو الربح. فما «الكسب» هنا وما «طبيعته» على وجه التدقيق؟ إن الكسب ليس إلا إعلاناً عن تفوق الفرد في ختام كل لعبة. مع أن ما يظهر من هذا التفوق يؤول في نهاية الأمر إلى أن يخلع على «الرابح» طيفاً زائلاً من الرفعة والسمو. وعلى هذا الصعيد فإن «الرابح» يستحوذ على شيء يتجاوز حدود اللعبة كلعبة. فهو يثير الاحترام والتقدير في نفوس الآخرين، وهو يلاقي التكريم أينما ذهب وهذا الاحترام وذلك التكريم يؤولان من فورهما لصالح رصيد الجماعة التي ينتمي إليها ذلك المنتصر أو الرابح. وهنا نقف وجهاً لوجه قبالة خاصية أخرى مهمة من خواص اللعب ألا وهي قابلية انتقال نجاح الفرد– في لعبة ما– إلى جماعته التي ينتمي إليها. لكن الملمح الأكثر أهمية هنا هو أن «غريزة» التنافس ليست – في المقام الأول – رغبة في القوة والسطوة أو فرض الإرادة، كما أنها ليست نزوعاً للسيطرة والهيمنة. إن ما يوجهها هو الرغبة في التفوق والتميز على الآخرين، أي أن تكون الأول وأن تحظى بصنوف التكريم والتشريف نتيجة لذلك. وفي المحصلة النهائية

تحل مسألة أي القوتين أعظم: قوة الفرد المنتصر أم قوة الجماعة التي ينتمي إليها في المقام الثاني لا أكثر. فالأمر المُلح والرئيس هو تحقيق النصر. وتُقدم لنا لعبة الشطرنج مثالاً لا لبس فيه على السعي لإحراز نصر غير مرئي وغير مثير للبهجة فيما عدا كونه نصراً فحسب. إذن نحن نلعب أو نتنافس «لأجل» شيء. وهذا الهدف الذي نلعب من أجله ونتنافس للحصول عليه هو في الأول والآخر إحراز النصر، بيد أن النصر يرتبط بوسائط كثيرة من شأنها إسعاد وإمتاع الناس من جراء إحرازه والحصول عليه، كاحتفال الجامعات بانتصار ما بتسيير المواكب الفخمة ورفع العقائر بالهتاف والترحيب الحماسي. وقد تكون ثمار النصر قاصرة على التكريم والتقدير وعلو الهيبة. لكن القاعدة العامة - في أي الأحوال - أن ثمة ما يتجاوز التشريف والتكريم فيما يتعلق بتحقيق الانتصار أو السبق. ونحن نفهم ذلك ونستوعبه حين نلم بحدود لعبة ما وقواعدها. فلكل لعبة حدودها ورهاناتها. فثمة ألعاب لها قيمة مادية أو رمزية لكنها في النهاية قيمة مثالية.

وقد تكون الجائزة كأساً ذهبية أو جوهرة نفيسة أو الزواج بابنة أحد الملوك أو مجرد «شلن انجليزي»،[1] أو رفاهية تمس حياة اللاعب نفسه، أو خيراً تجنيه القبيلة أو مجداً يطال الشعب بأكمله. قد يكون

---

(1) عُملة بريطانية

الرهان جائزة أوتحدياً لمجرد التحدي، وهذه الأخيرة (التحدي) هي الكلمة الأكثر دلالة. فمن الناحية الإيتمولوجية والدلالية (السمانتية) فإن الكلمة[1] مرتبطة من حيث المعنى بالكلمة اللاتينية «ڤاديوم» وبالكلمة الألمانية «ڤيته» التي تعني «رهناً» أو ضماناً أو عربوناً للتحدي وطلباً للمبارزة أو بأنقى المعاني رمزية: شيئاً يُلقى به في الحلقة أو الحلبة أو الملعب مثل القفاز أو القبعة أو ما شابه. وهذا «العربون» أو الضمان أو الرهن ليس نظيراً «للجائزة» التي تنطوي في مبدئها وفكرتها على قيمة ذاتية باطنة فيها كمقدار من المال مثلاً، ومع ذلك فقد تكون الجائزة مجرد إكليل من الغار.

ومما يلفت الانتباه أن كلمات من قبيل «ثمن أو سعر أو جائزة أو مديح»[2] هي كلمات مشتقة من قريب أو بعيد من الكلمة اللاتينية «بريتيوم»[3] لكنها تطورت في اتجاهات متعددة. وقد ظهرت كلمة «بريتيوم» أول ما ظهرت في دنيا المبادلات والتقويم المادي وكانت تحمل معنى القيمة الموازية. فالعبارة اللاتينية «بريتيوم جوستم»[4] التي تعني «السعر العادل» تتلاءم تقريباً مع ما نسميه في عصرنا الحديث

---

(1) ترتد الكلمة الانجليزية (جيدج – Gage) إلى الأصل اللاتيني (ڤاديوم– Vadium) وإلى الكلمة الألمانية (فيت– wette).

(2) Price , prize , praise.

(3) Pretium.

(4) Pretium justum.

بالقيمة السوقية[1]. وعلى حين بقيت كلمة «سعر» على ارتباطها بدنيا الاقتصاد، فقد دخلت لفظة «جائزة» عالم اللعب والمنافسات، بينما اكتسبت لفظة «مديح» الإيحاءات التي تنطوي عليها لفظة «لاوس»[2] اللاتينية وكل الدلالات الحصرية لهذه الكلمة. ومن رابع المستحيلات، أن نحصر الحقل الدلالي لكل من تلك الكلمات الثلاث (السعر، الجائزة، المديح).

لكن مما يلفت الانتباه بالقوة ذاتها أن نلاحظ كيف أن كلمة (يَشن حرباً)[3] تتطابق في الأصل مع الكلمة التي ترمز للتحدي وتعني (رمي القفاز أو القبعة في الحلبة طلباً للمُنازلة)[4] باعتبارهما الاثنين يرمزان للتحدي، وكيف أن الكلمة الثانية (التي ترمز للتحدي) قد انتقلت إلى الجهة المقابلة حيث كلمة «بريتيوم» التي تعني جائزة. أي أنها انتقلت من دنيا الألعاب إلى عالم الاقتصاد وأمست مرادفة لكلمات من قبيل «الراتب» أو «المال المكتسب إن ربحا أو أجراً». لكننا لا «نلعب» مقابل أجور أو أرباح بل الأحرى أننا «نعمل» لنيل الأجر أو تحصيل الربح. وأخيراً وليس آخراً فإن «الأرباح» أو

(1) Market value.

(2) Laus.

(3) Wage.

(4) Gage.

«المكاسب» لا علاقة لها إيتمولوجياً[1] بتلك الكلمات بالرغم من أنها دلالياً تتعلق باللعب والاقتصاد معاً: فاللاعب يجني المكاسب بينما لا يصنعها إلا التاجر. ولعل أنسب ما يتلاءم من اشتقاقات مع الجذر اللاتيني للفظة «ڤاد»[2] أنها تعني الشغف باغتنام الفرص والمغامرة والجرأة فيما يتصل بالنشاط الاقتصادي وممارسة اللعب. إن البخلاء بكل معنى الكلمة لا يتاجرون ولا يلعبون، لأنهم يخشون المقامرة.

فأن تتمتع بالجرأة ورباطة الجأش، وأن تأخذ قرار المجازفة والمخاطرة، وألا تخشى النتيجة مهما كانت، وأن تتحمل القلق والتوتر مهما ازداد، تلك هي كلها جوهر الروح الرياضية، روح اللعب أفلا يُضيف التوتر إلى قيمة وأهمية اللعبة شيئاً بينما هو آخذ في الزيادة، أفلا يسيطر على اللاعب فينسيه أن ما يفعله مجرد لعبة فحسب؟! إن كلمة «أثلون»[3] اليونانية المرادفة للكلمة الإنجليزية التي تعني «الجائزة»، حسب وجهة نظر البعض، مشتقة من نفس الجذر الخصب لكلمة «ڤاد» اللاتينية التي تعرضنا لها آنفاً، ولفظة «أثلون» أو «أثيليت»[4] بالإنجليزية تعني الرياضي أو اللاعب. إذن

---

(1) الإيتمولوجيا: هو علم دراسة أصل وتاريخ الكلمات وتعليل أسباب نشأتها.

(2) Vad.

(3) Athlon.

(4) Athlete.

فالجائزة هي مايضعه أمامنا الرياضي أو اللاعب. وهكذا تنصهر أمامنا في بوتقة واحدة كل معاني التباري والكفاح والتدريب وبذل الجهد والمعاناة والقدرة على التحمل. وإذا ما وضعنا في اعتبارنا أن غالبية ما كان يُمارَس في المجتمعات الهمجية من أنشطة التباري والمنافسة والصراع كانت كذلك بالفعل، من حيث كونها تنطوي على مصاعب ذهنية وبدنية جمة، ولو أننا تذكرنا بالمثل العلاقة الحميمة بين كلمتي «أغون»[1] و« أغونيا»[2] – حيث تحمل الأخيرة في الأصل معنى التسابق أو التباري لكنها اكتسبت فيما بعد معنى «الكفاح حتى الموت» ومعنى «الخوف»– لأدركنا أن تطرقنا للرياضة[3] يعني أننا لازلنا نتحرك في مجال المنافسة الجادة التي تشكل جوهر موضوعنا.

فالمنافسة ليست فقط «من أجل» شيء «لكنها بالمثل بالقدر ذاته» في «شيء ما» ومع «شيء ما». فالبشر يتنافسون حول الأولوية أو الأسبقية في «القوة أو المهارة»، في «المعرفة أو الثروة» في «الإبهار وفي التحرر والسخاء»، في «نبل الأصل وفي كثرة أعداد العشيرة»، أو في «التكاثر وزيادة عدد الذرية». وهم يتنافسون من خلال قواهم الجسمية أو بقوة السلاح، بذكائهم أو بقبضات أيديهم، يتبارون

(1) Agon.

(2) Agonia

(3). Athletics.

واحدهم ضد الآخر بالتباهيات المبتذلة المتهورة، وبالكلمات الجارحة، بالتفاخر والخيلاء، بالتوبيخ القاسي، والانتقاد اللاذع، وأخيراً وليس آخراً بالمكر والخداع. وفي عقيدة كاتب هذه السطور يعتبر التوسل بالخداع لكسب مباراة أو لعبة سطواً على وسلباً للطابع الأصلي للعب وإفساداً له في الصميم، لأنه في رأينا يظل جوهر اللعب هو في الحفاظ على القواعد والتمسك بالأصول أي في اللعب النظيف. وبالرغم من ذلك، فإن الثقافة القديمة البائدة تدحض موقفنا الأخلاقي في هذا الخصوص كما تدحضه وتفنده بالمثل المعتقدات الشعبية السائدة في أوساط الناس؛ ففي الحكاية الخرافية عن الأرنب الوحشي والقنفذ نلاحظ أن البطولة والمجد كانا من نصيب اللاعب الزائف المخادع الذي يكسب المباراة بالغش والتحايل. ويرجع فوز الغالبية العظمى من أبطال الأساطير إما بسبب التحايل والخداع وإما لِعَوْنٍ يأتيهم من الخارج او مدد تغدقه عليهم الآلهة.

ها هو «بيلوبس»[1] يرشو سائق عربة «أونوماوس»[2] ليستبدل المسامير المعدنية في دواليب العربة بمسامير من الشمع - كي يساعده على تحقيق مكائده. وها هما البطلان جيسون وتيسيوس[3] يجتازان اختباراتهما بنجاح بفضل القوى الخارقة لكل من الإلهة ميديا

(1) Pelops.

(2) Oenomaus.

(3) Jason and Theseus.

والإلهة آريادن[1]. كما يدين جونتر بنصره لـ«سيجفريد»[2]. وفي الملحمة الهندية المهابهاراتا[3] يربح الكاوراڤاس عن طريق الغش في لعب النرد. أما بالنسبة للاتفاق الذي عُقد بين «وتان» و«فريا»[4] حيث اتفق الطرفان على إحراز النصر لصالح جماعة اللانغوبارديين فقد نكثه الطرف الثاني بعد حين. وفي أسطورة «إيدي» تحنث الآلهة بالعهد الذي قطعته على نفسها أمام العمالقة. ونحن نلاحظ أن فعل مخادعة الآخرين والاحتيال عليهم أصبح هو ذاته موضوعاً للمنافسة في كل هذه الحالات التي سقناها آنفاً، ومن ثم موضوعاً جديداً من موضوعات اللعب كما هو الحال اليوم[5].

إن الخط الوهمي بين الجد واللعب يوضحه توضيحاً لا مزيد عليه استخدامنا لكلمات من قبيل «التلاعب» أو «المضاربة» في المكائد التي تُحاك أثناء التعامل في سوق الأوراق المالية. ومن الواضح أن المقامر الجالس إلى طاولة القمار يذعن عن طيب خاطر لفكرة كونه لاعباً يلعب لعبة لا أكثر، أما سمسار البورصة فلا مجال عنده لمثل هذا

---

(1) Medea and Ariedne.

(2) Gunther and Siegfried.

(3) Mahabharata.

(4) Wotan and Freya.

(5) لقد أخفقتُ في اكتشاف أي علاقة مباشرة بين أبطال الأساطير الذين يحققون أغراضهم بالغش والمكر وبين الأبطال الدينين الذين هم، في آن معاً، محسنون ومضللون للإنسان.

الإذعان أو لتقبل تلك الفكرة. ولسوف يصر على أن البيع والشراء بالمخاطرة إما بالخسارة أو الكسب هما جزء لا يتجزأ من مخاطر الحياة نفسها، أو على الأقل من مخاطر حياة التجارة والأعمال، وأن هذه المخاطرة هي إحدى الوظائف الاقتصادية للمجتمع. وفي كلتا الحالتين - حالة لاعب القمار وحالة السمسار - فإن العنصر الفاعل والمحرك هو الرغبة في الربح والأمل في الكسب، بيد أن الحالة الأولى (حالة لاعب القمار) تنطوي على اقتناع عام بوجود المصادفة السعيدة أو المصادفة على الإطلاق، (وينطبق ذلك على كل أنماط القمار). أما في الحالة الثانية فإن السمسار يُمنِّي نفسه بالآمال ويخادع نفسه حين يظن أنه قادر على حساب اتجاهات السوق المستقبلية. وأيا كان المعيار فإن تباين ذهنيتي لاعب القمار وسمسار سوق المالية ضئيل إلى أبعد الحدود.

ويجدر بنا في هذا السياق أن نلاحظ أن هذين الشكلين من أشكال عقود العمل التي يحدوها الأمل في التحقق المستقبلي أُبرِما مباشرة من داخل كل مُتَحدٍّ من المُتحدين (لاعب القمار والسمسار)، سيان هنا أجاء الجِد في الصدارة أم كانت الأولوية للعب، فليس هذا أمراً ذا بال أبداً. قبيل أفول العصور الوسطى - وفي مدينتي أنتويرب وجنوة - ظهر للمرة الأولى التأمين على الحياة في ضرب من ضروب الرهان على احتمالات المستقبل، كرهان

ذي طبيعة اقتصادية. والأمثلة على هذه الرهانات كثيرة، فمنها ما كان يتعلق بحياة أوموت الأشخاص، وما كان يتصل بميلاد البنين أو البنات، وما يرتبط بنتيجة رحلة ما أو عاقبة الحج إلى المقدسات، ومنها ما كان متعلقاً بالاستيلاء على أراض وبقاع لا حدود لها من المدن والأصقاع المختلفة. ومثل هذه العقود والرهانات - حتى وإن تم إبرامها على أسس تجارية بحتة - جَرمّها وحرمها الملك تشارلز الخامس وآخرون باعتبارها ألعاب حظ غير مشروعة، وفي أيامنا هذه كان ثمة رهان في سباق للخيل عند الاقتراع على اختيار بابا روما الجديد. ولو رجعنا للقرن السابع عشر لعرفنا أن صفقات التأمين على الحياة كانت تسمى آنذاك «مراهنة».

لقد بين لنا علم الأنثروبولوجيا بجلاء كاف أن الحياة الاجتماعية في المجتمعات البائدة كانت تقوم بصورة طبيعية على بنية تناقضية وصراعية، وكيف تجاوبت عقول الناس في مثل هذه المجتمعات مع تلك الازدواجية المتأصلة التي نصادفها أينما وجهنا النظر في تلك المجتمعات. فكل قبيلة تنقسم إلى قسمين متضادين، أطلق عليهما الأنثروبولوجيون اسم العشائر[1]، هاتان المجموعتان يفصلهما خط زواج الأباعد الذي يستحيل تجاوزه ويزداد تمايز هاتين الجماعتين

(1) Phratriai.

بوجود الطوطم[1] الخاص بكل منها، وهو مصطلح تم نحته من الرطانة غير المفهومة للحقل الذي ينتمي إليه وإن كان ملائماً تماماً للاستعمال العلمي. فثمة الإنسان الغراب أو الإنسان السلحفاة، الذي يكتسب من ثم نظاماً كاملاً من القيود والتحريمات والعادات وجوانب مبجلة موقرة يختص بها الغراب أو السلحفاة أيا كانت الحالة. والعلاقة التبادلية بين هذين النصفين من القبيلة تقوم على المنافسة والتحدي من جهة لكنهما من جهة أخرى وفي الوقت ذاته يتبادلان العون عند الحاجة ويقدمان الخدمات الودية عند وجوب ذلك. وهما سوياً– إن صح التعبير – يدخلان الحياة العامة للقبيلة في سلسلة لا تنتهي من الاحتفالات المصممة بغاية الدقة، المؤداة بمنتهى الإتقان. إن الثنائية التي تفصل هذين النصفين تنسحب على سائر مفردات عالمهم العقلي والتخيلي. فكل كائن وكل شيء يجد مكانه إنْ في هذا الجانب أو في الجانب الآخر، ومن ثم يتم تأطير الكون بأسره ضمن هذا التصنيف.

ويتساوق مع التقسيم القبلي تقسيم آخر هو التقسيم الجنسي الذي يماثله التعبير الصيني عن ثنائية الكون والمتمثل في الين واليانغ[2]، أي مبدأ الأنثى ومبدأ الذكر تحديداً. وبتبادل وتعاون المبدأين معاً

---

(1) وثن أو رمز مقدس (حيوان أو نبات) يُتخذ رمزاً للعشيرة، ويجمع مابين أفرادها.

(2) Yin and Yang.

يتم الحفاظ على الحياة وصيانة إيقاعها. ووفقاً لآراء بعض الباحثين فإن أصل هذه الثنائية الجنسية - كمبدأ فلسفي - ينبع من الانقسام الفعلي إلى مجموعتين بارزتين هما شباب القبيلة وشاباتها العذارى الذين يلتقون في الاحتفالات الفصلية الكبرى، فيتغازلون في قالب طقوسي يصاحبه الرقص تارة والغناء تارة أخرى.

وخلال هذه المهرجانات تتجلى روح المنافسة بين النصفين المتعارضين للقبيلة أو بين الجنسين تجلياً كاملاً في الألعاب التي يمارسونها. وفي رأي مارسيل[1] غرانيه - عالم اجتماع وإثنولوجيا فرنسي من أتباع إميل دوركايم- أن لا ثقافة عظمى أخرى أفضل من الثقافة الصينية القديمة في إبراز وتأكيد الأثر الحضاري الهائل لتلك المنافسات الاحتفالية المتنوعة. لقد أعاد غرانيه تركيب موضوعه على أساس من التفسير الأنثروبولوجي للأغاني الطقوسية الصينية القديمة وأصبح بذلك قادراً على أن يقدم وصفاً للمراحل الباكرة من الثقافة الصينية، وصفاً يجمع بساطته الإقناع والدقة العلمية في آن معاً.

يصف غرانيه المرحلة الباكرة الأولى كمرحلة تحتفل خلالها العشائر الرعوية بالأعياد الفصلية بإقامة مسابقات مكرسة لزيادة الخصوبة ونماء المحاصيل. ومن الحقائق التي لا اختلاف عليها أن

(1) Marcel Granet (1884-1940).

مثل هذه الفكرة تشكل الأساس لمعظم الطقوس البدائية، فكل احتفال مكتمل الأداء، وكل لعبة أو مباراة تؤدى بشكل كامل وبصورة ناجحة، وكل قربان يُقدم وينتهي نهاية ميمونة، كل ذلك كان من دواعي الاعتقاد الجازم والراسخ عند الإنسان البدائي بأن النعمة والبركة آتيتان لا ريب فيهما وأنهما ستحلاّن على سائر الجماعة. فما دامت القرابين قد قُدمت على النحو الأمثل وما دامت الرقصات المقدمة قد تمت على الوجه الأوفى، إذن فكل شيء على ما يرام، وقوس القوى العلوية فوقنا والنظام الكوني كلاهما في أمان وسلام، وسعادتنا الاجتماعية مضمونة لنا ولمن يهموننا من حولنا. وبالطبع لا يمكن تصور هذه المشاعر بمجرد استنباطها بسلسلة من الاستدلالات العقلية المجردة. إنها، بالأحرى، شعور بالحياة، شعور بالرضا والامتلاء يتبلور في إيمان مستقر في العقل، صغر ذلك الإيمان أو كبر.

وحسب غرانيه، فإن احتفال الشتاء الذي يحييه الرجال في أحد البيوت يحمل طابعاً درامياً. فعبر حالة من الإثارة والنشوة الفائقة وأداء الرقصات الجامحة لرجال يضعون أقنعة الحيوانات، يتخلل ذلك كله الإسراف في شرب الخمر وإقامة الولائم وعقد المراهنات، وتدبير المكائد والحيل وصولات وجولات من استعراض القوى بكل صورها الممكنة. صحيح أن النساء يكن مستبعدات، لكن

الطابع التناقضي يظل قائماً بالرغم من ذلك. فنجاعة هذه الاحتفالية تُقاس بتنافسيتها وتبادل الأدوار المنتظم، فثمة مجموعتان من الرجال إحداها تمثل أصحاب البيت والأخرى تمثل الضيوف. فإن كانت إحداهما تمثل «مبدأ اليانغ» الذي يرمز للشمس والدفء والصيف فإن الثانية تجسد «مبدأ الين» الذي يرمز للقمر والبرد والشتاء.

وعلى الرغم من ذلك، فإن النتائج التي ينتهي إليها غرانيه تمضي إلى ما هو أبعد بكثير من هذه الصورة الرعوية والتي تتشكل في معظمها من عالم رعوي سادر في الرضا والطمأنينة، تحياه قبائل متناثرة هنا وهناك على خلفية من طبيعة نقية بكر. وبنشأة نظام رؤساء القبائل وظهور الممالك الإقليمية على امتداد مساحة الصين الهائلة نمت وتطورت، إضافة لما كان من ثنائيات تنافسية، ثنائيات جديدة بسيطة، كل منها يشمل قبيلة أو عشيرة ويمثلها. وظهر نظام تتجمع فيه العديد من الجماعات المتنافسة العشائرية والقبائلية التي تعيش على أرض واحدة مشكلة وحدة واحدة، ولا تنفك تلك الوحدة الجديدة متمسكة بالتعبير عن حياتها الثقافية المتمثلة أساساً في الأعياد الدينية والمسابقات الشعائرية. ومن رحم تلك المسابقات الفصلية الموغلة في القدم والتي كانت تجرى بين أطراف القبيلة الواحدة – وأمست فيما بعد تؤديها وتمارسها القبائل المتعددة فيما بينها – وُلد النظام الهرمي الاجتماعي في الصين القديمة. كما كانت

المهابة والتبجيل اللذان حظي بهما المحاربون الصينيون خلال تلك المسابقات هما نواة النظام الإقطاعي وبدايته، هذا النظام الذي هيمن على الصين ردحاً طويلاً من الدهر. يقول غرانيه: «إن روح المنافسة التي أنعشت مجتمعات الرجال أوالأخويات[1]، والتي كانت تضعهم واحدهم في مواجهة الآخر إبان احتفالات الشتاء في مسابقات متوالية للرقص والغناء، تأتي في صدارة عوامل التطور التي أفضت إلى ظهور الدولة والمؤسسات».

وحتى لو ترددنا في التسليم بكل ما انتهى إليه غرانيه من رده الهرمية الكاملة للدولة الصينية القديمة إلى تلك العادات البدائية، فلا مناص لنا من الإقرار بأن غرانيه قد بيّن لنا بطريقة بادية الرصانة مدى أهمية الدور الذي لعبه مبدأ التنافس والتعارض في نشوء وتطور الحضارة الصينية بصورة تفوق كثيراً تأثير ذلك المبدأ على الحضارة الإغريقية، وكيف أن الطابع الساخر التهكمي الجوهري عند الصينيين قد تجلى هو الآخر ضمن هذه المسابقات بصورة تتعدى كثيراً ما نجده عند الإغريق القدماء؛ ذلك أن كل نشاط صيني قديم - تقريباً- كان يأخذ صورة المسابقة الاحتفالية فعبور النهر مسابقة وتسلق الجبال مسابقة هو الآخر، وقطع أشجار الغابات وقطف الزهور هي كلها مسابقات من نوع أو آخر. ثمة أسطورة

(1) Brotherhoods.

نموذجية صينية عن تأسيس مملكة، وهذه الأسطورة تُرينا الأمير البطل وهو يقهر خصومة مُبدياً أثناء ذلك آيات معجزة من القوة والأعمال البطولية الفذة،مما يظهر تفوقه على الجميع وكالعادة فإن المباراة تنتهي بموت الطرف المهزوم.

وليس يعنينا من كل تلك المنافسات، وإن اصطبغت للتشويق بكونها صراعات مميتة ومهولة، سوى أنها برغم كل هذه الطوابع تظل تدور في دائرة ونطاق اللعب والألعاب. ويتضح ذلك على وجه الخصوص حين نبادر إلى المقارنة بين المسابقات التي احتضنها قديماً التراث الصيني في قالبه الأسطوري أو البطولي، والمسابقات الفصلية التي لازالت تجري اليوم في العديد من أنحاء العالم، ونعني بذلك تحديداً مهرجانات الأغاني والألعاب التي تجري بين الفتيان والفتيات ضمن مجموعات خلال احتفالات الربيع أو الخريف. وحين تعرض غرانيه بالبحث في هذه الثيمة الصينية القديمة في ضوء أغاني الحب المعروفة باسم تشيه شنغ[1] تطرق إلى احتفالات شبيهة كانت تجري في تونكين والتِبت واليابان.

وثمة باحث –من آنام[2] – هو «نغوين فان هيوين»[3] شرع في دراسة الثيمة الآنامية حيث بقيت تلك التقاليد مزدهرة إلى عهد

(1) Shih Ching. Annam.

(2) Annam.

(3) Nguyen Van Huyen.

قريب جداً، وقد أعطانا نغوين وصفاً ممتازاً لتلك التقاليد في أطروحة كُتبت باللغة الفرنسية. وفي هذه الأطروحة نجد أنفسنا وسط معمعان عالم اللعب والألعاب: من نوعية الأغاني القائمة على الترانيم المرتلة بالمناوبة التجاوبية، إلى ألعاب الكرة، إلى ألعاب المغازلة والتودد، إلى ألعاب الأسئلة، إلى ألعاب حل الأحاجي والألغاز، إلى ألعاب تتضمن المُلَح والطرائف، كل تلك الألعاب في إهاب منافسةٍ حية بين الجنسين. فالأغاني ليست إلا ألعاباً نموذجية ذات قواعد ثابتة محددة، تنويعات معادة لكلمات وعبارات،أسئلة وإجابات. وليس على من يرغب في إيضاح قوي وبليغ للعلاقة بين اللعب والثقافة سوى أن يقرأ كتاب نغوين فان هيوين الزاخر بفيض من الأمثلة.

تشي كل تلك القوالب من المسابقات مراراً وتكراراً بعلاقتها مع الطقوس المقدسة، بما تتضمنه من إيمان مستقر متواصل بأنه لا غني عنها لو أراد الناس أن تجري الفصول الأربعة في سلاسة ويسر دون كوارث أو نوائب، وأن تنمو المحاصيل دون جوائح أو آفات مدمرة، وأخيراً أن يشيع الرخاء والرفاهية طوال أيام وشهور العام.

ولو صادف أن جاءت نتيجة أي مسابقة أو مهرجان أو أداء محققة لتلك الأغراض ورُؤيَ أنها تؤثر في مجريات الطبيعة، فإنه يستتبع ذلك اعتبار الطريقة الخاصة التي أجريت بها المسابقة وأدت إلى تلك النتيجة أمراً غير ذي بال أو أهمية. إن ما يهم هو الكسب، هو

الانتصار في حد ذاته. فكل انتصار، إن تحقق، يعني بالنسبة للمنتصر، انتصاراً لقوى الخير على قوى الشر، وفي الوقت ذاته خلاص وتحرر الجماعة المنتصرة المتأثرة به. فالانتصار لا يعني مجرد الخلاص، لكنه برمزه للخلاص، يجعل من هذا الخلاص تحرراً فعالاً. ومن هنا فقد يحدث أن تتمخض الآثار الميمونة بالمثل عن ألعاب اللهو البريء، مثلها في ذلك مثل الألعاب التي تحكمها وتسيرها القوة والمهارة والفطنة.

وقد يكون للحظ دلالته المقدسة، إذ قد تحمل رمية النرد في ذاتها معنى التحكم في التدابير الإلهية، برمينا للنرد يمكننا أن نؤثر على تدابير الآلهة بالفعالية ذاتها التي تنطوي عليها أية أشكال أخرى من قوالب التباري والمسابقة. ولسنا نجانب الصواب إن أخذنا الأمر على استقامته فقلنا إن العقل البشري لا يجد أدنى غضاضة في اعتبار أفكار ما كالسعادة والحظ والقدر أدخل في باب المقدسات من غيرها. وحتى نستوثق نحن الحداثيين من تلك التداعيات الذهنية فليس علينا سوى العودة بالذاكرة إلى ما كنا نجربه في مرحلة الطفولة من أعمال العرافة والتنبؤ العقيمة دون إيمان حقيقي بجدواها. تلك الأعمال التي قد يجد بعض الراشدين منا نفسه متلبساً بالقيام بها وهو أكثر الناس بعداً عن الإيمان بالخزعبلات والخوارق. وكقاعدة عامة فإننا لا نُعلق أهمية كبيرة على ذلك. ومن النادر أن نجد توثيقاً

لمثل تلك الممارسات اللامجدية في تضاعيف الأعمال الأدبية، لكن ثمة مثال أود أن أُحيل القارئ إليه وهو فقرة من رواية «البعث» للأديب الروسي ليو تولستوي، حيث نقرأ أن أحد القضاة أخذ يحدث نفسه وهو في طريقه لدخول المحكمة قائلاً «لو أنني وصلت لمقعدي بعدد درجات السلم ذاتها في اليوم السابق فلن تعاودني آلام المعدة اليوم».

يشكل لعب النرد عند كثير من الناس جانباً من شعائرهم الدينية. فالبنية الثنائية للمجتمع العشائري تنعكس أحياناً في اللونين المختلفين لرقاع اللعب أو لقطع النرد. وفي الكلمة السنسكريتية «ديوتام»[1] تندمج دلالتي القتال ولعب النرد. وثمة قرابة ملحوظة بين لفظي النرد والسهم. في الملحمة الشهيرة المهابهاراتا يبدو لنا العالم ذاته كلعبة زهر يلعبها الإله شيفا مع مليكته. أما الفصول الأربعة «رتو»[2] فتظهر على صورة ستة رجال يلعبون بزهر ذهبي وفضي. وتقول الأسطورة الألمانية بالمثل إن ثمة لعبة تقوم بها الآلهة على رقعة من رقاع اللعب: فعندما قدروا إنشاء العالم تجمعوا معاً من أجل لعب النرد، وعندما يقدرون إعادة تكوينه بعد دماره، فإن الآلهة متجددة الشباب ستجد رقاع اللعب الذهبية التي كانت في حوزتهم من قبل.

---

(1) Dyutam.

(2) Rtu.

إن الحدث الرئيس في المهابهاراتا يتوقف على لعبة النرد (الزهر) التي يلعبها الملك «يودهيستيرا» مع من يمثل «عشيرة الكاوراڤاس»[1]. وقد استخلص «هيلد»[2] عدة استنتاجات من هذا الحدث، وبالذات العلاقة بين القتال (خصوصاً عن طريق قذف السهام) ولعبة النرد. لكن ما يهمنا هنا في المقام الأول هو المكان الذي يجري فيه اللعب. وهذا المكان أو موضع اللعب هو عبارة عن دائرة بسيطة[3] مرسومة فوق الأرض وتسمى «ديوتاماندالام». وبرغم ذلك فإن دائرة كهذه ذات دلالة سحرية. وتلك الدائرة يتم رسمها بغاية الحرص وتُتخذ كافة الاحتياطات ضد أي ممارسة للغش والتحايل. ويُمنع اللاعبون من مغادرة الحلبة حتى يؤدوا كل ما عليهم من التزامات. وأحياناً ما كانت تُقام قاعة بصفة مؤقتة لإجراء المباراة، وهذه القاعة في هذه الحالة تُعد أرضاً مقدسة. وتفرد المهابهاراتا فصلاً كاملاً لإنشاء قاعة لعب الزهر هذه المسماة «سابها»[4] حيث يفترض أن يتقابل مَن يمثلون عشيرة الباندافاس[5] مع شركائهم.

(1) Kauravas.

(2) G. J. Held.

(3) Dyutamandalam.

(4) Sabha.

(5) The pandavas.

ترجع المشاحنات بين الكاوراڤاس والبانداڤاس وفق الأسطورة الهندية إلى فوز الكاوراڤاس في إحدى مباريات النرد عن طريق الخداع والتدليس، مما أدى إلى نشوب حرب دامية بينهما رغم تدخل الإله كريشنا وأخيه بالاراما اللذين سعيا لحل النزاع بالطرق الدبلوماسية ولكنها لم يفلحا في تلك المهمة السلمية.

ويُستنتج من ذلك أن ألعاب الحظ لها ما لها من طابع جدي. فهذه الألعاب تندرج ضمن الطقوس الدينية، وكم كان المؤرخ الروماني تاسيتوس[1] مخطئاً في تعجبه من إيلاء الألمان احتراماً فائقاً للعبة النرد (الزهر) باعتبارها عملاً ذا أهمية بالغة. لكن عندما يستنتج هيلد من الدلالة الدينية للعبة الزهر أن الألعاب في الثقافة القديمة لا يصح النظر إليها كـ«ألعاب»، فإنني لا أجد مندوحةً من رفض وإنكار ذلك بكل ما أوتيت من قوة. فعلى العكس تماماً، إن طابع اللعب بالذات، وعلى وجه الدقة، هو ما يخلع على لعبة الزهر هذه المكانة الرفيعة والهامة في الطقوس الدينية.

لم تتضح معالم الأساس التناحري للحياة الثقافية في المجتمعات القديمة إلا بعد أن زخرت الإثنولوجيا (علم الأعراق البشرية) بتوصيف دقيق لتقليد غريب لافت للنظر تمارسه بعض القبائل الهندية في كندا وبالتحديد في مقاطعة كولومبيا البريطانية. هذا

(1) Tacitus.

التقليد معروف الآن باسم البوتلاتش[1]. وفي أكثر صوره نقاءً ونموذجية كما صادفه الباحثون عند شعب الكواكيوتل (عشيرة كواكواكاواكو) فإن البوتلاتش ليس إلا عيداً مقدساً مهيباً، تبادر خلاله إحدى جماعتين في موكب فخم واحتفال عظيم بتقديم هدايا وافرة للجماعة الأخرى بغرض إظهار تفوقها وعلو كعبها، وهم ينتظرون في المقابل ما هو إجباري وإلزامي بالنسبة للجماعة المُهْدى إليها ألا وهو التزامها برد الاحتفال بمثله أو أحسن منه إن أمكن، وخلال فترة معينة وهذا الاحتفال الحاتمي - الفائق في الكرم- واللافت للنظر يحكم سائر جوانب الحياة الاجتماعية للقبائل التي تعرفه بما في ذلك طقوسهم الدينية، قانونهم، وفنونهم. فكل حدث هام هو مناسبة لإقامة «البوتلاتش»، ميلاداً كان أم موتاً، زواجاً أم حفل تنصيب طقوسي، توشيماً كان أم بناء ضريح..... إلخ.

ويتعين على زعيم القبيلة إقامة حفل البوتلاتش عندما يبني بيتاً جديداً أو يقيم نُصباً لطوطم (الطوطم هو شيء كحيوان أو نبات يتخذ رمزاً للأسرة أو العشيرة). وعند حلول موعد الحفل تبدو الأُسر

---

(1) Potlatch.

تم اختيار الاسم (البوتلاتش) تقريباً بصورة عشوائية من بين عدد من المصطلحات في اللهجات الهندية المختلفة: انظر ج. داڤي: (القصد القانوني، باريس، 1923، العشائر في الإمبراطورية) (تطور البشرية 1-6)، 1933، إم. موس: (مقالة في الهبات، الأشكال القديمة من المقايضة)، (الحولية الاجتماعية، مجلس الأمن الوطني).

والجماعات في أبهى زينة وأجمل صورة، وهم يهزجون بأغانيهم الدينية ويستعرضون أقنعتهم، في حين يستعرض السحرة قواهم المُؤيَّدة بأرواح العشيرة ممن لقوا حتفهم. لكن يظل الأمر المهم دائماً هو توزيع الخيرات والنعم. وهنا يقوم المانح أو راعي الحفل بوهب ممتلكات ومقتنيات العشيرة كلها ذات اليمين وذات الشمال. ومهما يكن من أمر، فمادامت العشيرة المتلقية للمنحة مشاركة في الحفل فلابد لها من الإقرار والالتزام بإقامة حفل البوتلاتش القادم على نطاق أكبر وأوسع. وإن فشلت في عمل ذلك فإنها تخسر اسمها وشرفها وشعارها وطواطمها (رموزها الدينية)، بل وقد يصل الأمر إلى حد مصادرة حقوقها الدينية والمدنية. ومن المفترض في كل الأحوال أن حفل البوتلاتش كان يقام دائماً مشاركة بين عشيرتين من العشائر.

وفي حفل البوتلاتش يُظهر الفرد تفوقه ليس بمجرد التبذير في العطايا والهبات، ولكن – وهذا ما يلفت النظر بقوة –بتدمير كل ما يمتلكه لإظهار القدرة على العيش بدون ممتلكات أو مقتنيات. وهذا التدمير بالمثل يتم تنفيذه وسط طقس درامي مصحوباً بتحديات مستفزة. فهذا الفعل يتخذ دائماً صورة المسابقة أو المباراة: إذ أن زعيم العشيرة قام بتحطيم آنية من النحاس أو أحرق كومة من الملاءات أو هشم زورقاً، فلابد أن يقوم منافسه بتحطيم وإحراق وتهشيم ما

يوازيه وأن يفوقه في التدمير إن أمكنه ذلك. وعلى الرجل دون أي وجل أو تهيب أن يرسل حطام الآنية لمنافسه أو أن يستعرضها علانية كأمارة للشرف والكرامة. ويُروى عن قبيلة التلنكيت[1]، وهي قبيلة من أقرباء الكواكيوتل، أنه لو أراد أحد زعماء العشائر فيها إهانة منافسه أو تحديه فإنه يقوم بقتل عدد من عبيده، وعندها فإن المنافس، وحتى ينتقم لنفسه، يضطر إلى قتل عدد أكبر من عبيده وخدمه.

يمكن للباحثين تتبع الآثار الواضحة والمستترة لهذه المنافسات - في سائر أرجاء العالم - بطابعها المنفلت الجامح وبذروتها الدرامية التي تتمثل في ذلك التدمير العبثي لممتلكات الفرد. ولقد أمكن لـ«مارسيل موس» اكتشاف تقاليد تشبه تماماً تقليد البوتلاتش في ميلانيزيا. في كتابه «رسالة في العطاء» يتحدث موس عن آثار موجودة لتقاليد شبيهة عند الإغريق والرومان وفي الثقافة الألمانية القديمة. وفي كتابات غرانيه نجد قرائن تدل على وجود مباريات كان العطاء والتدمير محوريها في التراث الصيني القديم. وفي الجزيرة العربية الوثنية وخلال عصور ما قبل الإسلام حدث ذلك وإن تحت اسم مختلف، مما يدل على سعة انتشارها وتحولها إلى شكل مؤسسي. وكانت تلك التقاليد تسمى عندهم بالمعاقرة من الفعل

---

(1) Tlinkit.

عَقَر[1] كما ورد في المعاجم القديمة، التي لم يكن أصحابها ومؤلفوها يعلمون شيئاً مما نعلمه اليوم كخلفية إثنولوجية. وتفسير المعاقرة كما ورد في المعاجم هو «أن العرب كانوا يقومون (بعقر) أو بقطع أَرْجُل الجِمال والنوق منافسةً وتفاخراً وطلباً للشرف والمجد».

وإذ يوجز موس أفكار هيلد بصورة رصينة دقيقة فيقول «ليست المهابهاراتا إلا قصة مسابقة بوتلاتش عملاقة». وتتوقف مسابقة البوتلاتش وسائر ما يتعلق بها على الفوز، وعلى التفوق، وعلى بلوغ المجد والفخار، وأخيراً وليس آخراً على الثأر والانتقام. ودائماً، حتى وإن كان المانح فرداً واحداً، فثمة مجموعتان متعارضتان تربطهما أواصر العداوة والصداقة معاً. وكي نستوعب هذا التكافؤ الضدي علينا أن ندرك بوضوح أن الملمح الرئيس في مسابقة البوتلاتش إنما يكمن في الفوز بها. فالجماعات المتضادة لا تُلقي بالاً للثروة أو السلطة بقدر ما يكون همها وشاغلها هو الاستمتاع والتلذذ بإظهار تفوقها أي بكلمة واحدة بلوغ المجد. يصف لنا «فرانز يوري بواز»[2] -عالم أنثروبولوجيا يهودي أمريكي معاصر من أصول ألمانية- حفل زواج زعيم عشيرة ماماليكالا[3] حيث تعلن جماعة الضيوف عن استعدادها لبدء المناظرة التي

(1) عقر الناقة أو الجمل؛ أي: ضربها فأعجزها أو أماتها.

(2) Franz Uri Boas- 1858-1942.

(3) Mamalekala.

تنتهي بتسليم الحمو (والد العروس) العروس إلى الزوج. وثمة فيما يتعلق بإجراءات البوتلاتش بعض من المناظرة، وهي عنصر تتجلى فيه المحاكمة والتضحية. ويأخذ هذا الاحتفال المهيب مجراه متخذاً صورة الأداء الطقوسي المصحوب بالأغاني ذات الترانيم المؤداة بالمناوبة التجاوبية والرقصات المُقَنّعة أي التي يرتدي الراقصون أثناء أدائها الأقنعة، إن هذا الطقس الشعائري شديد الصرامة والانضباط، وأي تجاوز مهما كان طفيفاً يفسد الطقس بأكمله. وينتظر كل من يسعل أو يضحك خلاله العقاب الشديد.

ويجري هذا الاحتفال في سياق عالم من المعاني الروحية تدور حول الشرف والتباهي والتبجح والتحدي. فالمتبارون مستغرقون في عوالم من الفروسية والبطولة، حيث الأسماء الرنانة اللامعة وشعارات الفروسية والنبالة وبنو جلدتهم ودمهم من الأبطال الميامين وكل ما يرجح كفة ميزانهم. فلسنا هنا في دنيانا المعتادة، دنيا الكدح والحرص، دنيا حساب المزايا والمساوئ أو التكالب على المنافع والعوائد. وكل التطلعات والمطامح تنحصر في شعور توقير الجماعة، في تحصيل مرتبة أعلى، في إحراز أكبر ما يمكن من نقاط التفوق. وعادة ما يتم التعبير عن العلاقات والواجبات المتبادلة بين العشيرتين من قبيلة التلنكيت بكلمة واحدة تعني «إظهار الاحترام». وهذه العلاقات سرعان ما تتحول إلى أفعال مستمرة

منتظمة من تبادل الخدمات والهدايا. ومبلغ علمي لحد الآن، أن الأنثروبولوجيا قد ردت ما يجري في حفل البوتلاتش إلى عوامل سحرية وأسطورية. ويقدم لنا الباحث، السيد ج. و. لوكر[1] نموذجاً دالاً على ذلك في كتابه الموسوم «الحيَّة في الديانة الكواكيوتلية»، المنشور في هولندا – ليدن عام 1932.

ومما لاشك فيه أن ثمة علاقة وثيقة حميمة بين حفل البوتلاتش والمفاهيم الدينية المستقرة لدى القبائل التي تقيمه. فسائر المفاهيم السائدة عن الاتصال بالأرواح والاندماج الطقوسي والتماهي مع الحيوانات... إلخ، نجدها حاضرة في حفل البوتلاتش. غير أن هذا كله لا يمنع من فهمه وإدراكه على أنه ظاهرة اجتماعية ليس لها أدنى صلة بأي نظام ديني مغلق. وليس علينا سوى أن نتصور أنفسنا منغمسين في مجتمع محكوم كلياً بتلك الدوافع والبواعث الأولية والتي هي من جانبها الأرقى والأمثل عبارة عن امتياز موقوف على مرحلة بعينها من مراحل العمر ألا وهي مرحلة الصبا. هكذا مجتمع تضخ الحيوية في شرايينه أمور كالشرف الجماعي، الإعجاب بالثروة والتحرر، توافر الثقة ومَدُّ يد الصداقة، مجتمع كهذا لابد وأن يُولي التحديات قدراً عظيماً من الاهتمام، وكذلك المراهنات وسائر ضروب الاجتراءات والمنافسات والمغامرات وكل ما من شأنه المجد

---

(1) G. W. Locker: (The Serpent in Kwakiutl Religion. Leyden: 1932).

والخلود للذات الإنسانية. كل ذلك في عروض ومسابقات تلفت النظر بشدة إلى إعراضِها عن القيم المادية ولامبالاتها بأي انتفاع مادي. باختصار شديد نقول: إن روح البوتلاتش قريبة من أفكار وأحاسيس مرحلة المراهقة عند الإنسان. وبمعزل عن أي روابط تربط البوتلاتش بأصوله الفنية كأداء شعائري ديني فإنه كمسابقة في العطاء أو في التدمير للممتلكات والمقتنيات الشخصية أمر قابل للفهم والتفسير النفسي بصورة لافتة.

ولعل هذا ما يفسر وجود أمثلة وحالات ذات أهمية استثنائية، ولننظر مثلاً في الواقعة التي وصفها آر. مونييه[1] عن خبر أوردته إحدى الصحف المصرية منذ بضعة أعوام. فقد تشاجر اثنان من الغجر، وحسماً للأمر احتكما إلى القبيلة بأسرها، وتقرر أن يذبح كل منهما نعجة من نعاجه، وأن يقوم كلاهما بإحراق كل ما يمتلكان من الأوراق النقدية. وعندما أحس أحدهما بأنه في سبيله للخسارة عرض بيع حميره الستة، حتى يكون المنتصر بحكم القواعد السائدة. ولما رجع إلى منزله ليجلب الحمير الستة عارضته زوجته في بيعها فما كان منه إلا أن طعنها حتى الموت.

ومن الجليّ أننا هنا إزاء أمر يتجاوز تماماً حدود الهيجان الانفعالي العفوي المرتبط بحوادث مؤلمة من هذا القبيل. فمن الواضح أن

(1) R. Maunier.

وراءها تقليداً مستقراً له سماته وله مصطلحه الخاص والذي ترجمه مونييه بكلمة[1] «ڤنتردايز» التي ترتبط من وجهة نظري ارتباطاً وثيقاً بكلمة المعاقرة العربية في الجاهلية قبل الإسلام، والتي سبق لنا الحديث عنها في موضع سابق. وليس ثمة ما يدعو للبحث عن أساس ديني معين لمثل هذه الوقائع. وفي رأيي، إن المبدأ الذي يقف وراء كل التعاطيات غير المألوفة والاستعمالات الغريبة المرتبطة بالبوتلاتش إنما هو مبدأ «غريزة» التعارض والتناقض في نقائه وبساطته. ويتعين علينا أن ننظر لهذه الوقائع على أنها أولاً وأخيراً مجرد تعبير عنيف عن حاجة الإنسان للعراك والقتال. وفي حال إقرارنا بذلك، فإن الأمانة تقتضينا أن نسميها «ألعاباً» خطرة، «ألعاباً» مصيرية مميتة، «ألعاباً» دامية، «ألعاباً» دينية. إلا أن تلك الألعاب، وبالرغم من كونها كذلك، فإنها هي التي طورت القوة البشرية وارتقت بها فردية كانت أم جماعية في العالم البدائي القديم.

لقد أشار موس وديڤي[2] إلى طابع اللعب في طقس البوتلاتش منذ زمن طويل، حيث تناولاه من زاوية مختلفة تماماً. يقول موس: إن البوتلاتش في حقيقة الأمر ليس إلا لعبة واختباراً». وديڤي أجرى مقاربته من الوجهة القانونية وكان معنياً فقط بإظهار البوتلاتش

(1) Vantardise.

(2) Mauss and Davy.

باعتباره تقليداً يعيد تمثيل القانون مشبهاً المجتمعات التي تمارسه بأوكار كبيرة للمقامرة حيث، وكنتيجة للمراهنات والتحديات، يبني اللاعبون سمعتهم وأمجادهم وحيث تتداول الأيدي وتتبادل كل ما لديها من ثروة. وترتيباً على ذلك فعندما يستنتج هيلد أن ألعاب الزهر والشطرنج البدائي ليست ألعاب حظ أصيلة أو ألعاباً بريئة، لأنها تدخل في باب الطقوس الدينية وتُعتبر من ثم تعبيراً عن مبدأ البوتلاتش، أجد نفسي مدفوعاً لعكس اتجاه هذا الاستنتاج إذ أرى أن هذه الألعاب تنتمي فعلاً وعلى الحقيقة إلى المقدس ليس لأي سبب غير كونها ألعاباً أصيلة.

يتذمر ليڤي مما اعتبره سفهاً تَرفيّاً وتخريباً عاماً ينحط إلى درجة التنافس الجنوني، فحتى تبزَّ كليوباتره حبيبها مارك أنتوني وتفوقه سخاءً تقوم بتذويب لآلئها في الخل، ويرد الملك فيليب البورغندي سلسلة المآدب التي أقامها النبلاء على شرفه باحتفال مهول في مدينة لِيل[1] انغمس الطلاب أثناءه في طقس لتحطيم الأواني الزجاجية. وكل مثال من هذه الأمثلة يوضح أمامنا، بالشكل الذي يتناسب مع الزمن الذي جرى فيه والإطار الحضاري الذي تضمنه، روح البوتلاتش الحقيقية، إن راق لك ذلك. أوليس الأصح والأبسط أن نحجم عن تشويه هذا المصطلح وأن ننظر إليه في صورته الحقة

---

(1) Lille.

باعتباره أعلى أشكال التعبير عن الحاجات الإنسانية الأساسية وأصرحها، تلك الحاجات التي أسميها باللعب من أجل الشرف والمجد؟ إن مصطلحاً فنياً مثل البوتلاتش حين يتأتى لنا قبوله في لغة العلم الاجتماعي فسيكون من السهل عندئذ أن يكون لكل لواحقه خانة علمية يوضع فيها ما يستجد من مادة يصح في نهاية المطاف التعويل عليها.

إن خاصية اللعب المصاحبة «للعطايا الشعائرية»، والتي تم الكشف عنها في سائر أرجاء الأرض، قد برزت للوجود بوضوح فريد منذ أن قدم برونيسلاف مالينوفسكي عرضه الذي يفيض حيوية، ويزخر بالتفاصيل الدقيقة في رائعته الأنثروبولوجية «مغامرون في غرب الباسيفيكي» لما أسماه المؤلف بنظام «كيولا»[1] الذي لاحظ وجوده لدن سكان جزر التروبرياند وجيرانهم في ميلانيزيا. والكيولا هي رحلة طقسية احتفالية تبدأ في أوقات ثابتة مقررة من إحدى الجزر التي تقع شرق غينيا الجديدة[2] «نيوغينيا» وتذهب في اتجاهين متعاكسين. وغرض الرحلة هو المقايضة بين القبائل العديدة القاطنة في هذه الجزر بسلع معينة ليس لها أدنى قيمة اقتصادية، كما أنها ليست من الضروريات وغير ذات نفع عملي، لكنها بزخارفها المشهورة

(1) kula.

(2) New Guinea.

والثمينة تُعدُّ من الجوائز المرموقة. ولا تخرج تلك الحلي والزخارف عن عقود حمراء اللون وسوارات بيضاء اللون كلها من قواقع البحر. وكثير من تلك العقود والسوارات تحمل أسماءً، كما تحمل الحجارة الكريمة أسماءها الشهيرة في تاريخنا الغربي. وفي رحلة «الكيولا»[1] تنتقل ملكية تلك العقود والسوارات بصورة مؤقتة من مجموعة قبلية إلى مجموعة أخرى، بحيث تقوم تلك المجموعة بدورها بتمريرها خلال مدة بعينها من الزمن إلى الحلقة التالية في سلسلة «الكيولا». فللأشياء إذن قيمتها الدينية، وهي خاضعة للقوى السحرية ولكل منها حكايتها وتاريخها وكيف تم إحرازها كجائزة لأول مرة.... إلخ. وبعض هاته العطايا ثمين ونفيس لدرجة أن تقديمها كهبات يثير هياجاً ومرجاً كبيرين. ويصحب الحدث كل أنواع الشكليات المعتادة التي تتخللها المآدب وأعمال السحر في أجواء يسودها الامتنان والثقة المتبادلين بينما يظلل الجميع كرم الضيافة وحسن الوفادة بحيث يشعر كل واحد من الحاضرين بأنه قد نال نصيبه كاملاً من الشرف ومن المجد. وحتى الرحلة ذاتها غالباً ما تكتنفها الأخطار مما يجعل منها مغامرة مثيرة.

إن كنز القبائل الثقافي كله متصل اتصالاً لا انفصام له بحفل

---

(1) ربما يمكن مقارنة السلع والأشياء في تقليد الكيولا بما أسماه الإثنولوجيون بالنقود التي يتبرع المرء بها للمباهاة والتفاخر.

«الكيولا»، ويشمل هذا الكنز قواربهم الصغيرة المنحوتة بأنواع الزخرفة، وأشعارهم، ومدونات الفَخَار، وسجلات العادات والتقاليد. وثمة شبه بين نظم المقايضة ورحلات «الكيولا»، ولكن هذا الشبه عارض. وربما لا يوجد مجتمع قديم آخر على سطح البسيطة تبنى لعبة بكل هذه السمات النبيلة وبكل هذا النقاء إلا أقوام ميلانيزيا من البابوانيين[1]. فالمنافسات عندهم تتخذ شكلا نقياً خالياً من الزيف والتدليس تفوق إلى أبعد حد سائر الممارسات الشبيهة التي تُمارس في مجتمعات أكثر تحضراً. فنحن نتعرف في أغوار هذا الطقس الديني - بصورة لا تخطئها العين المنصفة - على نزوع الإنسان الأبدي للعيش في إهاب من الجمال. هذا النزوع وتلك الحاجة التي لا يشبعها ويرويها سوى اللعب. ثمة واحد من أقوى البواعث البشرية يلازم الناس من مرحلة الطفولة وإلى أقصى ما يمكن لحضارة أن تنجزه أو تقدمه لهم، ألا وهو الحاجة للكمال إن على مستوى الفرد أو على صعيد المجتمع والتوق إلى المديح والتكريم لقاء التفوق والتميز.

فنحن إذ نمدح الآخرين ونعدد مآثرهم إنما نمدح أنفسنا ونعدد مآثرنا. فنحن نريد أن نُكرَّم لما لدينا من فضائل وسجايا. ونحن نطمع في الرضا عما أجادته أيادينا أو قرائحنا من أعمال. فإجادتنا

(1) Papuans.

لعمل ما تعني تفوقنا على الآخرين في أدائه. وحتى نتميز فعلينا أن نبرهن على هذا التميز وحتى نستحق الإشادة والاعتراف بالفضل، فلابد لنا من عمل يستحق الإشادة والعرفان بالفضل. وليست المنافسات إلا سبيل إحقاق التفوق. وينطبق ذلك بالخصوص على المجتمع البدائي القديم. وفي الأزمنة البدائية القديمة، كانت الميزة أو الفضيلة التي تضفي على صاحبها أحقية التكريم ليست هي الفكرة المجردة بنت الكمال الخلقي الذي حددت شروطه ومقاييسه قوة سماوية لا قبل للإنسان بها. إن فكرة الفضيلة، كما تقدمها لنا، إلى اليوم، الكلمة المرادفة لها في اللغات الجرمانية في دلالتها الجارية والمرتبطة بشكل لا انفصام له بخصوصية شيء ما.

فكلمة «توغند»[1] بالألمانية، وديوغد[2] في الهولندية تنسجمان مباشرة مع الفعل «تاوغن أو ديوغين»[3] بالهولندية بمعنى «أن تكون جديراً أو لائقاً بشيء ما»، وأن يكون هذا الشيء وحده حقيقياً في حد ذاته وفريداً في بابه. وهذا هو معنى الكلمة اليونانية القديمة[4] «آريتيه» والكلمة السائدة في الألمانية وهي إيوغنده[5]. فلكل شيء

(1) Tugend.

(2) Deugd.

(3) Taugen or deugen.

(4) Areteh

(5) Iugende.

ميزته الفريدة التي يختص بها والتي تناسبه دون غيره. فللحصان ميزته الفريدة (آريتيه) وكذلك الكلب، والعين، والفأس، والقوس، كلٌّ له ميزته المناسبة. فالقوة والصحة ميزتان للجسد والفطنة والحكمة ميزتا العقل، فالميزة (آريتيه) أو الفضيلة ترتبط بالأفضل والأكثر امتيازاً[1] (أريستوس).

إن مزايا الرجل اللائق المؤهل تتركب من منظومة خواص ترشحه وتؤهله للقتال والقيادة. ومن ضمن تلك المزايا السماحة والحكمة والعدل وهي مزايا تحتل المكانة الأسمى. ومن الطبيعي تماماً بالنسبة إلى شعوب كثيرة أن تشتق لفظة ميزة أو فضيلة[2] من فكرة «الرجولة»، فكلمة ڤيرتوس[3] اللاتينية ظلت محتفظة بمعناها الذي يفيد «الشجاعة» لردح طويل من الزمن حتى دانت السيادة للفكر المسيحي فيما بعد. وينطبق الأمر ذاته على كلمة المروءة العربية، والتي مثلها في ذلك الكلمة الإغريقية (آريتيه)، فإن مُركبها الدلالي الشامل يشير إلى القوة، والبسالة، والثروة والصدق، والتدبير السليم، والأخلاق، والتحضر، ومكارم الشمائل، والشهامة

---

(1) Aristos.

(2) يمكن اعتبار لفظة «ملكية – بروبرتي» الإنجليزية معادلة في المعنى لكلمة «توغند» الألمانية كما أن كلمة (الفضيلة) بالإنجليزية (ڤيرتشو) تعطى نفس معنى الكلمة الألمانية من الناحية الإيتمولوجية.

(3) Virtus in Latin or (Virtue) in English.

والسماحة والكمال المعنوي والخلقي. وحيثما وجد مجتمع قديم قوي مزدهر قائم على أسس الحياة القبلية بمحاربيه وسادته ونبلائه فلابد أن تترعرع مُثُل الفروسية وآدابها ومناهجها في السلوك أكان ذلك في اليونان الإغريقية، أو في الجزيرة العربية أو في اليابان أو العصور الوسطى المسيحية. وسيرتبط هذا المثال الرجولي للفضيلة دائماً وعبر العصور بالاعتقاد بأن الشرف إن أريد له أن يكون صحيحاً فلابد أن يعترف به القاصي والداني وأن تصونه القوة كلما لزم الأمر. وحتى أرسطو الذي اعتبر الشرف «جائزة الفضيلة» والذي تجاوز بفكره حدود الثقافة القديمة يذهب إلى أن الشرف هو المعيار الطبيعي للفضيلة، وليس غايتها أو أساسها. فهو القائل بأن «الرجال يلتمسون الشرف ويتحرقون لإحرازه ليرضوا في أنفسهم شعورهم الذاتي بالفضيلة والتميز. إنهم يتطلعون للتكريم على أيدي أهل الحكم السديد استناداً إلى قيمتهم».

ومن هنا، فإن الفضيلة والشرف والنبل والمجد إنما تشكل في مجموعها نقطة البدء في مضمار التنافس، أي على صعيد اللعب. فليست حياة أي محارب شاب ذي هدف نبيل إلا تدريباً متواصلاً على الفضيلة وكفاحاً مستمراً في نيل شرف المرتبة التي يمثلها. وهذا المثال يعبر عنه خير تعبير قول هوميروس الشهير[1] «آين أنتستيروين

(1) Aien ansteuern kai hupeirochon emmenai allohn.

كاي هيوبيرخون إيمناي آللوهن» أي (أن تكون الأفضل على الدوام وأن تتفوق على الآخرين). ومن ثم فإن عائد الملحمة لا يتأتى من مآثر الحرب في حد ذاتها كحرب وإنما من فضائل ومزايا الأبطال الأفراد الذين يخوضون غمارها، فالتدريب على العيش الأرستقراطي ليس إلا التدريب على الحياة في الدولة ومن أجل الدولة. وهنا أيضاً علينا أن نلاحظ أن الفضيلة ليست أخلاقية على إطلاقها إذ إنها ما فتئت تعني قبل كل شيء صلاحية المواطن ومناسبته لمهامه في المدينة[1] (وتعني الدولة في الإغريقية القديمة) وتعني أيضاً ضمن محتواها الأصلي والدلالي ممارسة التدريبات عن طريق المنافسات والتباري وهي الفكرة التي لازالت تحمل الكثير من أهميتها ووزنها التاريخيين.

هذا النبل المؤسس على الفضيلة متضمن منذ البداية البعيدة له في المفهومين معاً وعبر تطورهما لا يتغير شيء إلا معنى الفضيلة الذي يرتبط في تغيره بترعرع الحضارات وانتشارها. إذ تكتسب فكرة الفضيلة بالتدريج محتوى آخر عندما ترتفع إلى المستوى الأخلاقي والديني. إن النبلاء الذين أفنوا حياتهم متمسكين بأهداب الفضيلة، بمجرد التحلي بالشجاعة والذود عن شرفهم، يتعين عليهم الآن – إن كانوا جديرين حقاً باسمهم، وبقضية حياتهم وواجباتهم المحتومة

(1) Polis.

- إما أن يضيفوا إلى مثال الفروسية ما يتيسر من المعايير العليا والقيم الرفيعة للأخلاق والدين (وهي المحاولة التي عادةً ما انتهت نهاية محزنة على أرض الواقع!) أو أن يرتضوا تبني القشرة الخارجية أو المظهر الخادع للعيش المترف والشرف المصون المتستر بالتيه والخيلاء، والمتلفع بالإبهار، والمنحصر في آداب البلاط والملوك والنبلاء. لقد غدا عنصر اللعب - الذي كان من الأصل عاملاً حقيقياً في صياغة وتشكيل ثقافتهم - مجرد عروض ومسابقات لا أكثر ولا أقل.

إن النبيل من البشر هو من تتمثل «فضيلته» في أعمال البطولة القوية، وفي مهارة الأداء، وفطنة العقل، وسداد الرأي، في مراكمة الثروة وفي إبداء التسامح والأريحية. وفي سبيل تحقيق ذلك عليه أن يتفوق أيضاً في اللعب بالألفاظ والتلاعب بالكلمات، أي أن عليه إما أن يقوم هو بامتداح الفضائل التي يتوخاها وتؤهله للتميز على منافسيه وخصومه أو أن يدع شاعراً ما أو داعية من أنصاره يقوم بذلك.وهذا النوع من الافتخار بفضائل امرئ ما كلون من ألوان التباري يتحول بطبيعة الحال إلى هجاء وازدراء خصومه، مما يجعل منه مباراة في حد ذاتها. ومن اللافت الإشارة إلى أن هذه المباريات في المدح والهجاء قد احتلت حيزاً لا يُستهان به في ثقافة معظم الحضارات. ويبقى طابع اللعب في هذه المساجلات أمراً لا جدال فيه، وليس علينا سوى الرجوع بالذاكرة والتمعن في أفاعيل

الصبية الصغار لكي نعتبر ما يتبادلونه من تلاسن بذيء شكلاً من أشكال اللعب. وبالرغم من ذلك، فعلينا ألا نألو جهداً في التمييز الدقيق بين مهرجانات المديح أو الهجاء الرسمي وبين ما يجري من تشجيع وتحميس عفوي يصاحب معركة أو قتالاً بالأسلحة، علماً بأن الفاصل جد واهٍ ومن الصعب علينا تصوره.

وطبقاً للنصوص الصينية القديمة فإن أي معركة ضارية حامية الوطيس هي عراك صاخب يختلط فيه التباهي الذاتي بتحقير الغير وإهانتهم، بالغيرية والاحتفاء بالآخر. إنها بالأحرى منافسة ولكن بأسلحة أخلاقية، تصادم بين كرامتين وشرفين جريحين وليست قتالاً بالسلاح. كل أنواع الأعمال، والبعض منها يحمل طابعاً شديد التفرد، لها دلالات اصطلاحية كرموز للعار أو الشرف لكل من يجترحها أو يعاني من ويلاتها. وهكذا فإن فرار ريموس[1] من فوق «جدار رومولوس» في فجر التاريخ الروماني بهذه الطريقة المهينة والمثيرة للازدراء، يشكل وفقاً للتراث العسكري الصيني، تحدياً يستوجب الرد الحاسم. والبديل لذلك في تراثهم يُظهر المحارب وهو ينطلق غير هياب نحو بوابة عدوه وهو يحصي بسوطه ألواح الدرج المؤدي إليها. وفي سياق ذلك التراث نرى مواطني مو[2]

(1) Remus jumping over Romulus wall.

(2) Meaux.

يقفون فوق الجدار وهم ينفضون الغبار عن قبعاتهم بعد أن أطلق الأعداء الذين يحاصرونهم نار مدافعهم على تحصيناتهم. وسوف نعود بالضرورة إلى هذا الضرب من السلوك حين نتعاطى مع عنصر التناحر أو حتى اللعب في ما يتعلق بالحروب.

وما يهمنا في هذه النقطة المفصلية هو تردد وانتظام ألعاب التباهي والتبجح في هكذا ثقافات قديمة. ولابد من التشديد هنا على أن تلك الممارسات تندرج اندراجاً وثيقاً تحت بند البوتلاتش. أما الأشكال الوسيطة بين مباريات التفاخر ومنافسات الثروة أو ما يجب تسميته (مباريات التبذير)، فسوف نصادفها فيما تركه لنا مالينوفسكي من كتابات. يقول مالينوفسكي إن موئن الغذاء لا تقدر قيمتها بين سكان جزر التروبرياند بحسب نفعها فقط، وإنما أيضاً كوسيلة لاستعراض الثروات. ولذلك فإن بيوت سكان الجزر قد بنيت من عيدان نبات البطاطا بحيث يتمكن أي امرئ أن يحصي من الخارج ما تحتويه من أشياء وحاجيات، كما يمكنه تخمين ما لديهم من أنواع الفاكهة عبر الفتحات العريضة التي تتخلل العوارض الخشبية للمنازل. وتُعلق خارج الحوانيت المصنوعة من عيدان وسيقان نبات البطاطا الحلوة (نبات استوائي متسلق) أفضل أنواع الفاكهة وخاصة أفضل العينات التي توضع في صناديق مزينة بالألوان. وفي القرى التي يقطنها رؤساء العشائر الكبار فإن على عوام العشائر أن يغطوا حوانيتهم

بأوراق شجر الجوز لئلا يدخل كبار شيوخ القبائل في منافسة مع حوانيتهم.

وقد لمس الباحثون في المعتقدات الصينية صدى لمثل تلك التقاليد حيث ورد في قصة الملك «شو سن»[1] سيئ السيرة أنه أمر بتكويم جبل من المواد الغذائية لتعبر عربته الملكية من فوقه، كما أمر بحفر بركة تمتلئ بالخمر لتختال قواربه فوق سطحها. وقد تأخذ المنافسات الشريفة، كما في الصين، صورة معكوسة فتنقلب إلى مسابقة أو مباراة في التأدب[2]. وتعني هذه الكلمة الصينية حرفياً «الخضوع للآخر»[3]، وبذلك يدفع المرء بالتي هي أحسن عداوة خصومه بأخلاقه الرفيعة فينفسح المجال أمامه ليحظى بالسبق عليهم. وهكذا منافسات أو مباريات في الآداب الرفيعة لا تنظم - على حد علمنا - في أي بقعة في الأرض كما تنظم في الصين لكن الباحثين يصادفونها في سائر أنحاء العالم. ويمكن لنا أن نسميها (مباراة مديح مقلوبة) طالما كان السبب وراءها والغاية منها إبراز التحضر للآخرين، وفي هذا ما فيه من اعتبار عميق لشرف المرء منا.

ولقد ذاعت في أنحاء الجزيرة العربية قبل الإسلام مهرجانات النقائض أي الهجائيات بما فيها من ذم وقدح بالآخرين وفي ارتباط

---

(1) Shou-sin.

(2) (Jang- a contest in politeness).

(3) (To yield to another).

لا يخفى بمباريات تخريب وتدمير الممتلكات، وهو الملمح البارز من ملامح البوتلاتش، مما يثير دهشتنا. وقد سبق لنا أن تعرضنا لتقليد وتراث المعاقرة حيث تعمد الأطراف المتنافسة إلى عقر أو قطع أرجل النوق والإبل. وتعني الصيغة الأساسية للفعل عقر، جَرَحَ أو بَتَرَ. لكننا نجد أيضاً من دلالات المعاقرة كما ورد باللاتينية «كونڤينسْ إتْ دِكتسْ ساتِريكسْ إكرتاڤيت كوم أليكوت»[1] أي «يقاتل ببذاءة اللسان وبأقذع الألفاظ»، مما يذكرنا بالغجر المصريين الذين يطلق على مبارياتهم التدميرية اسم «ڤنتردايز»[2]،أي التخريب أو المعاقرة.

ولدى العرب فيما قبل الإسلام مصطلحان آخران بجانب «المعاقرة» يعبران عن مباريات التنابذ والهجاء المقذع، وغيرها من الأشكال الربيبة وأعني بذلك المنافرة والمفاخرة. ومن الملاحظ أن صيغ المصطلحات الثلاثة على وزن واحد وهو المفاعلة. وهي صيغ أسماء معنى تأتي على صيغة الدرجة الثالثة للفعل (عاقرَ – يعاقر -معاقرة....إلخ) ولعل ذلك هو أهم مما في الأمر كله. ذلك أن اللغة العربية تمتلك صيغاً فعلية خاصة يمكن أن تسبغ على أي مصدر معنى المنافسة على شيء أو التميز على شخص ما في أمر ما. وأجد نفسي

(1) conviens et dictis satyricis ecrtavit cum aliquot.

(2) Vantardise.

مدفوعاً لأن أعتبرها نوعاً من أفعل التفضيل للمصدر ذاته. فضلاً عن أن «الصيغة السادسة» المشتقة من الصيغة الثالثة (التصريف الثالث) تعبر عن معنى الفعل المتبادل. وعلى ذلك فإن المصدر «حَسَبَ» أي يعد، ويحصي، يُصبح «محاسبة» أي «مسابقة في اكتساب السمعة الطيبة». والمصدر «كثرة» أي «التميز في العدد»، أو «أن يحصي» ينقلب إلى «المكاثرة» أي «التنافس في الأعداد». ولكن إن عدنا إلى موضوعنا وهو «المفاخرة» فهي تأتي من مصدر معناه «يتفاخر»، على حين تأتي «المنافرة» من الحقل الدلالي لكلمات مثل «يهزم» و«يبوء بهزيمة منكرة». وثمة قرابة دلالية تجمع كلمات عربية مثل الشرف والفضيلة والمديح والمجد ولها ما يعادلها من المعاني والأفكار المنحوتة في اليونانية القديمة من كلمة (الفضيلة - المزية)[1]. عند العرب تأتي مسألة «العِرْض» في المقام الأول ويفضل ترجمتها بكلمة «الشرف» شريطة أن نفهمها على نحو محدد تماماً. إذ لما كان أقصى مطالب الحياة الكريمة هو الالتزام بالحفاظ على الشرف مصوناً لا تشوبه شائبة، ولا تشينه شائنة فإن خصمك من ناحية أخرى سيكون مدفوعاً دفعاً برغبة عارمة في تحطيم وتلويث «عِرْضك» هذا بالإهانة والتشهير. وهنا أيضاً، كما هو الحال في التراث الإغريقي، فإن أي امتياز مادي أو اجتماعي أو أخلاقي يُعتبر

---

(1) Arête.

الأساس المتين للشرف والمجد طالما توافر فيه عنصر الفضيلة.

فأمجاد العربي المتمثلة في انتصاراته وشجاعته تأخذ طابعاً جامحاً ومغالى فيه من قبل أعضاء عشيرته وعصبته الأقربين وبين أولاده، وكذلك في سماحته وسخائه، في سلطته، في قوته وبُعد نظره الثاقب أو حتى في جمال شَعْره. ويشكل ذلك «عِزّه» أو «عِزّته» أي امتيازه وتفوقه على الآخرين ومن هنا تجيء سلطته وهيبته. وكان العرب يطلقون اسم الهجاء على الأقوال والأشعار التي تُحقر العدو وتستصغر شأنه وتُشهر به على أقذع نحو ممكن وبأقبح الأشكال فيما يستغرق القائل أو الشاعر في إطراء «عزه وعزته» الخاصة. وكانت المنافسات على الكرامة والشرف (المفاخرة) تُعقد في أوقات محددة، خاصة في مواسم الأسواق السنوية وبعد مواسم الحج. وكان محتوماً على القبائل والعشائر كلها أن تدخل المنافسات في صورة جماعية أو مجرد أفراد يمثلونها. وحيثما التقى فريقان منهم فإنهم يفتتحون الاحتفال بمباراة في استعراض الكرامة والشرف. وكان ثمة متحدث رسمي لكل مجموعة ألا وهو «الشاعر» – شاعراً كان أم خطيباً – وهو شخص يقوم بدور ذي أهمية بالغة. وكان لهذا التقليد طابعاً شعائرياً دينياً واضحاً، فقد ساهم في الحفاظ على الجهود الاجتماعية الجبارة التي أفضت إلى تماسك ووحدة الثقافة العربية فيما قبل الإسلام. لكن منذ الوهلة الأولى عارض الإسلام

هذا التقليد القديم بإعطائه بعداً دينياً جديداً أو تدنيته ليصبح لعبة من ألعاب البلاط والقصور. وفي العهود الوثنية غالباً ما انتهت منافسات المفاخرة بالقتل وحروب القبائل.

ومبدئياً فإن المنافرة شكل من أشكال التنافس يتجادل فيها الطرفان حول مزاعم الشرف والكرامة لكل منهما أمام قاض أو «حكم»، والكلمة مشتقة من الفعل «يحكم» وهو الفعل الذي اشتقت منه كلمة حَكَم وهي كلمة ذات دلالات توحي بالحسم والقضاء. وثمة محك اختباري يوضع منذ البدء، أو فكرة أساسية يدور حولها النقاش ولا يخرج عنها، مثل، من الأنبل في أصله وفصله من الجماعتين؟ وتكون الجائزة عادة عبارة عن مائة بَعير. وكما في أي محكمة حديثة فإن الفرقاء يقفون ويجلسون كل في دوره وحتى يأتي الاحتفال في صورة مؤثرة مهيبة، فإن كل فريق يناصره شهود عيان من أنصاره سبق أن أدوا القسم. وبعد أن ساد الإسلام أصبح من المألوف أن يرفض القضاة أو الحكام القيام بذلك الدور، وأصبح كل متخاصمين يستهزأ بهما وينظر إليهما باعتبارهما «أحمقين لا يبغيان إلا الشر». وأحياناً كانت «المنافرات» تنظم في قالب مسجوع. وكانت المنتديات تنعقد للغرض التعبيري الأول ألا وهو «المفاخرة» (مباراة الكرامة والشرف) ثم تأتي «المنافرة» (التنابز بالألقاب) والتي غالباً ما كانت تنتهي بشهر السيوف.

ويحفل التراث اليوناني بالعديد من الشواهد على مباريات التلاسن إن في الاحتفالات الطقسية أو الأعياد. ويعتقد البعض من الباحثين أن كلمة إيامبوس[1] تعني في الأصل «الاستهزاء والسخرية» في إشارة خاصة إلى العروض المسرحية الهزلية القصيرة، وإلى الأغاني البذيئة التي كانت تشكل جانباً من أعياد الإلهين ديميتر وديونيسيوس. ويعتقد البعض أن الملهاة اللاذعة لأرخيلولوخوس قد خرجت من رحم هذا التلاسن المقذع على الملأ. وهكذا انتقل الشعر الايامبي من مجرد تقليد تذكاري ذي طبيعة شعائرية دينية إلى أن أصبح أداة للنقد العام. بالإضافة إلى ما كان معروفاً، في أعياد الإلهين ديميتر وأبوللو، من إنشاد الرجال والنساء أغانيَ تتضمن قدحاً متبادلاً مما قد يكون السبب في ظهور لون من ألوان الأدب مختص بتوجيه النقد العنيف إلى النساء.

كما يقدم التراث الألماني القديم لنا ما تبقى من أثر موغل في القدم لمباريات التلاسن والتقادح في قصة «ألبيون في بلاط الغيبداي»[2]، وقد استنقذ هذه القصة باولوس دياكونوس من الملاحم القديمة المندثرة. وتحكي القصة أن رؤساء عشائر اللانغبورد كانوا مدعوين إلى وليمة أقامها توريسند[3] ملك الغيبداي. وعندما استغرق الملك

(1) Iambos.

(2) Albion at the court of the Gepidae.

(3) Turisind.

في الانتحاب على ولده توريسموند الذي ذُبِحَ في معركة ضد عشائر اللانغبورد نهض أحد أولاده الآخرين، وبدأ في توجيه اللوم والتقريع إلى رؤساء عشائر اللانغبورد الحاضرين فدعاهم بأقذع الألفاظ، ونعتهم بأنهم «إناث الخيل خائرة القوائم»، وأنهم أيضاً يفوحون برائحة نتنة. وعندها ردَّ عليه واحد من رؤساء عشائر اللانغبورد قائلاً: «اذهب إلى ساحة أسفيلد وهناك سوف تتيقن كم هي باسلة وشجاعة تلك (الأفراس) الإناث التي تحدثت عنها للتو، وكم يمكنها أن تقض مضجعك وتدير رأسك، اذهب إلى هناك حيث ثوت عظام أخيك المبعثرة، كما تثوي عظام الفَرَس الخائرة الهرمة في المرج». وهنا وقف الملك وحال بين الاثنين اللذين كانا على وشك العراك، و« انتهت المأدبة نهاية سعيدة مرحة» (لايتس أنيميس كونفيفوم بيرآغونت)[1]. وتكشف هذه الكلمات الأخيرة عن الطبيعة الرياضية (اللعب) لهذا الشجار. ومما لاشك فيه أن هذه عينة نموذجية لمباريات التلاسن والتراشق بالألفاظ.

وهذا القالب له ما يناظره في الأدب النرويجي القديم، حيث يُطلقون عليه اسم «مانجافنار»[2] أي: (مقارنة الرجال). وكانت هذه المقارنة أو المناظرة جزءاً من عيد «جول» [3]، وهي أيضاً مباراة

(1) Laetis animis convivum peragunt.

(2) Manjafnar.

(3) Jul-feast.

في التلاسن المقذع المصحوب بأغلظ الأَيْمَان. وفي ملحمة «أورفار أود»[1] البطولية نصادف مثالاً مفصلاً لتلك المسابقة. يقيم «أورفار أود» باسم مستعار في بلاط أحد الملوك الأجانب، وذات يوم يقبل الرهان بقطع رقبته إن فشل في التفوق على اثنين من رجال الملك في تعاطي الخمر. وفيما كان كل واحد من الخصمين يقدم للآخر كأس الشراب، نراه وهو يتباهى بمآثره البطولية في حرب خاضها دون الآخر، لأن هذا الآخر كان يؤثر السلامة في أحضان النساء أمام نار مدفأة البيت. وأحياناً كانت المسابقة تجري بين ملكين يحاولان النيل أحدهما من الآخر مستعينين في ذلك بما يزخر به قاموس التباهي من مفردات. ثمة أنشودة من أناشيد إيدا[2] وهي أنشودة «هاربارد سلوجود»[3] تتضمن وصفاً لمسابقة تجري بين الإلهين ثور وأودين [4]. وعلينا أن ندرج ضمن هذا الصنف من المسابقات ما وقع من خلاف وشجار بين لوكي[5] والآلهة في مسابقة شرب الخمر.

ومن الأمور الكاشفة فيما يتعلق بالطبيعة الشعائرية لكل تلك المسابقات التي تدور حول السكر والعربدة والتنابز بالألقاب أنها

(1) Orvar Odd.

(2) Edda.

(3) Harbardslojod.

(4) Thor – Odin.

(5) Loki.

كانت تجري في قاعات «يسود فيها الأمن والطمأنينة والقانون» ولم يكن لأحد مهما كان شأنه يتعرض بالأذى أو العنف لأحد آخر مهما قال أو بدر منه. ومهما بدا لنا أن تلك الأمثلة هي نسخ أدبية منقحة لفكرة تعود إلى ماضٍ سحيق فإن خلفيتها الشعائرية من الوضوح بحيث لا يمكن تجاهل تأثيرها كنماذج احتذى بها القصص الشعري فيما بعد. فثمة مشابهة بين تلك المسابقات وبين ما ورد في الأساطير الغاليّة (نسبة إلى شعوب بلاد الغال) والاسكتلندية عن أسطورة خنزير ماكداثو وعيد بريكرود اللتين تحويان فيما تحويان مسابقة «الموازنة الرجال». ولا يخفي «دو ڤريز»[1] تيقنه من وجود أصل ديني لمسابقة «مانجافنار» (موازنة أو مقارنة الرجال). وتبين لنا واقعة هارالد غورمسون وبجلاء مدى الأثر الذي كانت تحدثه الأهاجي والتلاسنات، حيث عمد ذلك الملك إلى إعداد حملة للانتقام من الأيسلنديين جراء أهجية واحدة نظمها الأيسلنديون ضد بلاده.

وفي ملاحم «بيوولف»[2] البطولية (المسماة على اسم البطل الأسطوري بيوولف) وفيما هو مقيم في بلاط ملك الدنمارك يتحداه «أونفرد» ساخراً وموبخاً أن يسرد على الحاضرين انتصاراته السابقة، ثمة مفردة خاصة من مفردات اللغات الألمانية القديمة تعبر عن هكذا

(1) De Vries.

(2) Beowulf.

مسابقات للتفاخر والتنابز، باعتبارها مقدمة لابد منها لعراك مسلح يتم في إطار مهرجان أو جانب من جوانب الترفيه والتسلية في عيد من الأعياد. وكان الألمان القدماء يطلقون على تلك المسابقات اسم «غيلبان»[1]. و«غيلب» [2] هو اسم ما يعني في الإنجليزية القديمة المجد، الخيلاء، الغطرسة،...... إلخ. وفي اللغة الألمانية القديمة، كان الاسم يعني الصخب والجلبة، الاستهزاء والتهكم، الاحتقار والازدراء. ولا تزال بعض المعاجم الإنجليزية تعتبر أفعالاً مثل «يستحسن، يمتدح»[3] من المفردات القديمة والمهجورة التي تماثل الفعل (يلب)[4] الذي يعني الهتاف أو الصراخ أثناء أحدى المباريات الرياضية»، وهو الفعل الذي ينحصر معناه الآن في «نباح الكلاب» وفي «الخيلاء والزهو».

وفي الفرنسية القديمة ثمة مرادفتان[5] (انظر الهامش) – ذاتا أصل مشكوك فيه – قريبتان من المفردتين الألمانيتين[6] «غِيلب وغِيلبان»[7]. ففي حين أن كلمة «غيلب» الألمانية تعني السخرية

---

(1) Gelpan.

(2) Gelp.

(3) Applaud - Praise.

(4) Yelp.

(5) Gab and gaber.

(6) Gelp – gelpan.

(7) ثمة مثال على وجود كلمة غيلب في السويدية يعود إلى القرن الحادي عشر، وجد

أو الاستهزاء تمهيداً للعراك أو كجانب تمهيدي يسبق نصب الموائد فإن كلمة «غابر» (انظر الهامش أسفل الصفحة) تمثل فناً في حد ذاتها. ففي أثناء زيارة الإمبراطور شارلمان لإمبراطور القسطنطينية (إبان الدولة البيزنطية) وبعد تناول الطعام أوى الإمبراطور وفرسانه الملوك الاثني عشر إلى مراقدهم، وقبل أن يثقل النوم أجفانهم طلب إليهم الإمبراطور القيام بأداء أحد الطقوس، ما أسماه «مسخرة»[1]. وبادر الإمبراطور بالقيام بذلك بنفسه. ومن بعده جاء الدور على الملك رولاند الذي قبل بكل أريحية قائلاً «فَلْيُرني الملك هوغو بوقه ولسوف أقف خارج البلدة، وأنفخ فيه بقوة حتى تتطاير بوابات القصور والبيوت من أماكنها ومفصلاتها، وإن هاجمني الملك فلسوف أجعله يدور حول نفسه دوراناً من السرعة بحيث تنحسر عنه عباءته الفراء وتصبح أثراً بعد عين وتشب النيران في شاربه».

وفي المدونة التاريخية المسجوعة التي ألفها جيفروي غايمار عن ملك إنجلترا وليم روفوس، يُظهر غايمار الملك منغمساً في مباراة تلاسن وهجاء مع والت تيريل قبيل أن يقوم الأخير بتوجيه سهم قاتل إلى الملك في غابات نيوفورست ما كلف الملك حياته. وفيما بعد،

في كتاب غيستا هيرفاردي الذي حرره دوفوس هاردي وسي. تي. مارتن (كملحق لكتاب قصص الإنجليز الذي ألفه ج. غيمار) سلسلة، رولز رقم 1، 1888، صفحة 345.

(1) Gaber.

وخلال العصور الوسطى، أصبحت عروض النقائض هذه (تباهياً كان أم قدحاً وذماً) منحصرة في قيام مذيعي ومقدمي المهرجانات بها دون غيرهم. فهم يمجدون ويشيدون بالمعارك المسلحة التي يخوضها سادتهم، فيمدحون أصولهم النبيلة وأحياناً كانوا ينتقدون السيدات بمرارة. وخلاصة القول فإن أولئك المذيعين ليسوا إلا صنفاً محتقراً من الناس وحشداً من الغوغاء الرعاع والمتسولين كما يراهم البعض. وفي القرن السادس عشر أصبح الناس ينظرون إلى التهاجي والتنابز كنوع من الانحراف الاجتماعي الذي خرج به عن أصوله الدينية الشعائرية الأصلية. ولقد تواتر إلى الأذهان أن «الدوق آنغو» قد صادف إحدى الألعاب الهجائية المذكورة في كتاب «أمادي دي غول» فقرر أن يمثلها هو وحاشيته. إلا أن «بوسي دامبواز» اشمأزَّ من الرد على هجاء الدوق. وصدر الحكم بتعادل الطرفين وألا يُحمل ما قيل على محمل سيئ (بالضبط كما حدث في قاعة «أيغير» حين بدأ لوكي مباراة التلاسن والهجاء). ومع ذلك فإن أنصار الدوق تعرضوا لمكيدة خسيسة استغلها «دوق آنغو» اللئيم في الحط من شأن «بوسي دامبواز» وتنزيل مرتبته.

ولعل اعتبارنا المباريات والمسابقات واحداً من العناصر الرئيسة في الحياة الاجتماعية قد ارتبط على الدوام بصورة الحضارة الإغريقية. وقبل أن يتنبه علماء الاجتماع والأنثربولوجيا إلى الأهمية الاستثنائية

لعامل التنافس على العموم قام «چيكوب بوركهارت» بصوغ كلمة «النزع الأخير»[1] أو «سكرة الموت» ووصف محتواها بأنه واحد من أهم السمات الرئيسية في الثقافة الهيلينية (اليونانية القديمة). إلا أن بوركهارت لم يكن مؤهلاً حينها لإدراك الخلفية السوسيولوجية العريضة لتلك الظاهرة. فقد اعتقد أن تقليد التنافس والتناحر كان تقليداً إغريقياً صرفاً وإن مداه الزمني كان محدوداً بحقبة معينة من التاريخ الإغريقي. فحسب وجهة نظر بوركهارت فإن النموذج الأقدم الذي عرفه التاريخ اليوناني هو نموذج «الإنسان البطولي» تلاه فيما بعد نموذج «الإنسان الاستعماري» أو «النزّاع للصراع والموت» ويخلفه بدوره على التتابع إنسان القرن الخامس ثم الرابع قبل الميلاد (ولم يطلق عليهم بوركهارت أي أسماء) ثم يختتم بعد الإسكندر الأكبر بما أسماه «الإنسان الهيلنيستي»[2].

وهكذا فإن الحقبة «الاستعمارية» أو «النزّاعة للصراع والموت» هي القرن السادس قبل الميلاد، أي ما يمكن تسميته بعصر الألعاب الوطنية والتوسع الهيليني، وما أسماه بوركهارت بالنزعة «الصراعية» لدى الإغريق هو في نظره «نزعة وباعث لم يعرفه أي شعب من قبل». ولا ينتظر أحد من بوركهارت ما هو أكثر من ذلك حيث

(1) Agonal.

(2) Hellenistic man.

إن آراءه كانت محصورة في نطاق الدراسات الكلاسيكية في فقه اللغة المقارن. لقد تخلقت القسمات الرئيسة لمؤلَفه الكبير، الذي طبع بعد وفاته والموسوم بالألمانية تحت عنوان «تاريخ الثقافة اليونانية الإغريقية» (غريشيش كولتورغيششته)[1]، عبر المحاضرات التي ألقاها في (جامعة بازل بال) في الثمانينيات قبل أن تظهر أية نظرية اجتماعية عامة يمكنها أن تمثل كافة المواد الإثنولوچية والإنثرولوچية التي كانت – والحق يقال – تخرج للنور للمرة الأولى. ومع ذلك، فمن المربك حقاً أن نجد آراء بوركهارت وقد تمسك بها غير واحد من الباحثين حتى في أيامنا هذه. ولا يزال ڤيكتور إهرنبيرغ يعتبر المبدأ الصراعي مبدأ إغريقياً صرفاً. يقول إهرنبيرغ: «لقد ظل هذا المبدأ بالنسبة للشرق مبدأ غريباً ومكروهاً» كما يقول أيضاً: «لقد نقبنا في الكتاب المقدس بحثاً عن أدلة أو آثار لأي مسابقة صراعية ولكن دون جدوى». في الفصول التالية سيكون لدينا العديد من المناسبات للإشارة إلى الشرق الأقصى وإلى الهند بلد المهابهاراتا وإلى عوالم الأقوام المتوحشين، لكي لا نضطر إلى استنفاد الوقت والجهد في تسفيه هكذا مزاعم كالتي سبقت منذ قليل.

وأعجب ما في الأمر أن (العهد القديم) هو، بذاته وعلى الخصوص، الكتاب الذي يضع بين أيدينا غالبية الأمثلة المقنِعة عن

(1) Griechische Kulturgeschichte.

العلاقة الوثقى بين العامل الصراعي واللعب. لقد أقر بوركهارت بأن الأقوام البدائية والبربرية (الهمجية) مارسوا أعمال المسابقات والمنافسات لكنه لم يعلق على ذلك أهمية كبيرة. ومع أن إهرنبيرغ قد اضطر للاعتراف بالمبدأ الصراعي كمبدأ إنساني عام إلا أنه دعاه في الوقت نفسه «بالمبدأ غير الهام تاريخياً وغير ذي المغزى». ولقد تجاهل إهرنبيرغ بصورة مطلقة المنافسات التي كانت تجري من أجل أهداف دينية أو أغراض سحرية، وهاجم ما أسماه بالمنهج الفولكلوري في مقاربة المادة التاريخية الإغريقية. وفقاً لإهرنبيرغ فإن الدافع التنافسي «نكاد لا نجد له أثراً كقوة اجتماعية تتعدى الأشخاص خارج اليونان القديمة». لكن من حق الرجل علينا أن نقول إنه بعد الانتهاء من كتابة كتابه هذا أبدى اهتماماً كبيراً على أقل تقدير بالتناظر بين ما يجري من الأقوام الأيسلندية وما كان من التراث الإغريقي وأعلن استعداده لإضفاء مغزى معين على تلك المسابقات.

لقد حذا «إهرنبيرغ» حذو بوركهارت في التركيز على «النزعة الصراعية» في الفترة التي تلت «النزعة البطولية»، مُقِراً في الوقت ذاته بأن الأخيرة تنطوي بالفعل على مسحة صراعية معينة. وهو يعتقد أن حرب طروادة - بصفة عامة - كانت خالية من الملامح الصراعية، خاصة بعد «تفشي نزعة تجريد الطبقة العسكرية من

الصفات البطولية»، وصارت الحاجة ماسة إلى خلق بديل للبطولة تمثل في «النزعة الصراعية» التي ما لبثت أن أمست «نتاجاً» لطور أكثر فتوة من أطوار الثقافة. ويعتمد ما سبق كله على مقولة مأثورة مثيرة لبوركهارت: «إن شعباً ذاق ويلات الحرب ليس به حاجة إلى أي مهرجانات أو مسابقات». ولقد صادف هذه الفرضية قبولاً نظرياً، غير أن نظرة فاحصة على كل حقب الثقافات القديمة البائدة مستعينين في ذلك بمناهج علم الاجتماع وعلم الأعراق تثبت مدى بطلانها التام. ولا ريب في أن بضعة القرون من تاريخ الإغريق التي سادت فيها المسابقات وكانت لها اليد العليا على مبدأ الحياة الاجتماعية قد شهدت بالمثل صعوداً للألعاب الدينية العظمى (يقصد الألعاب الأوليمبية الشهيرة) التي وحدت كل اليونان عند جبل الأوليمب في الإثموس وعند دلفي ونيميا (معابد يونانية قديمة)، لكن تظل حقيقة أن روح المسابقات والمنافسات قد هيمنت على الثقافة الهيلينية (اليونانية) قبل هذه الحقب واستمرت بعدها ماثلة على الدوام.

وعلى مدى وجود الألعاب الهيلينية ظلت مرتبطة ارتباطاً وثيقاً بالدين، حتى في أزمنة متأخرة تبدو فيها للنظرة السطحية وكأنها ذات ملامح رياضية قومية بريئة وبسيطة. وفي أهازيج النصر للشاعر (بِندار) يحتفي الشاعر بالمسابقات الكبرى وهذه الأهازيج الشعرية

تنتمي بالكامل إلى الذخيرة الوافرة من الشعر الديني الذي نظمه، ولم تنج منها من عوادي الزمن لتصلنا سوى هذه الأهازيج. في هذه الأشعار لبندار نَشْتَمُّ الطابع الديني للصراع حيثما توجهنا. فهذا التنافس المحموم للفتية الإسبرطيين (من مدينة إسبرطة) في تحمل الآلام أمام مذبح المعبد هو مجرد مثال واحد على الاختبارات القاسية التي كانت تُجرى إعداداً وتأهيلاً لمرحلة الرجولة، وهو المثال الذي نصادفه في كل أرجاء الأرض بين الشعوب البدائية. ويصف لنا بِندار كيف أن أحد الفائزين في الألعاب الأولمبية راح يلتمس نسمات الحياة الجديدة في الأنفاس التي يطلقها جده الطاعن في السن.

يُقسِّم التراث الإغريقي المسابقات على العموم إلى عدة أقسام، مثل المسابقات العامة أو الوطنية، العسكرية والقضائية ومسابقات لاستعراض القوة أو الحكمة أو الثروة. ويبدو هذا التصنيف وكأنه يعكس طوراً صراعياً مبكراً من أطوار الثقافة. ولئن كان الإغريقيون يُطلقون على التقاضي أمام قاضٍ ما اسم «الصراع» فإن هذا ليس ذريعة لاعتبار ذلك مجرد تعبير مجازي استحدث في الأزمنة المتأخرة، كما ذهب إلى ذلك بوركهارت، بل على العكس تماماً إنه دليل على تداعٍ سحيق للأفكار، وهو الأمر الذي يتعين علينا أن نستفيض في الكلام عنه لاحقاً. لقد كانت الدعاوى القضائية ذات يوم «صراعاً» بكل معنى الكلمة.

لقد أَلِفَ الإغريقيون عرض المنافسات في أجواء توحي إيحاءً كبيراً بوقوع عراك أو شجار. وكانت مسابقات كمال الأجسام للرجال جزءاً لا يتجزأ من احتفالات الباناثينيين والسيزانيين، أما مسابقات الولائم فكانت تدور حول الغناء وحل الألغاز، والقدرة على مقاومة النعاس والنوم والقدرة على عب الخمر.

وحتى ذلك اللون الأخير – أي مسابقات الولائم –يظل الجانب الديني ماثلاً في مسابقات الولائم لا يتخلف، فثمة عب الخمر دون حساب ودون تخفيف لصفائها، وهذا من ركائز عيد الأباريق. فقد أحيا الإسكندر ذكرى موت كالانوس بمسابقة رياضية وخصص الجوائز لأشجع الشاربين ما تسبب في موت خمسة وثلاثين متنافساً على الفور وتلاهم ستة بعد قليل بمن فيهم حائز البطولة نفسه. ولعلنا تنبهنا إلى مدى الشبه بين منافسات الإفراط في الأكل والشراب أو في منافسات عب الخمر دون حساب وبين منافسات البوتلاتش.

لقد جرفت تصورات إهرنبيرغ الضيقة عن المبدأ الصراعي صاحبها إلى حد إنكارها في الحضارة الرومانية أو لنقُل إلى حد إسباغ طابع لا صراعي على تلك الحضارة. وثمة فارق بين الإقرار بأن المسابقات بين الرجال الأحرار لم تكن تمثل بالمقارنة إلا جانباً ضئيلاً وبين الزعم بأن العنصر الصراعي مفتقد كلياً

في بنية الحضارة الرومانية. والأقرب إلى الحق والحقيقة هنا أننا إزاء ظاهرة فريدة تبرهن على كيفية تحول الدافع التنافسي، في زمن مبكر، من البطل الصراعي إلى الإنسان المتفرج الذي هو في حقيقة أمره مجرد متفرج يشاهد صراعات الآخرين الذين تمت تهيئتهم لهذا الغرض. ومما لاريب فيه أن هذا التحول مرتبط تماماً بالطبيعة الشعائرية العميقة للألعاب الرومانية ذاتها، فهذه النزعة التمثيلية في محلها تماماً مما هو شعائري ديني حيث ينظر المتفرجون إلى المتنافسين كممثلين لهم، يتقاتلون نيابة عنهم، فألعاب المصارعين وعروض القتال بين الحيوانات الضارية وسباقات العربات... إلخ، لا تفقد شيئاً من طبيعتها الصراعية وإن أداها العبيد دون الأحرار من البشر. وقد كانت تلك المسابقات والعروض تُقام إما في الأعياد السنوية المنتظمة أو احتفالاً بعهد أو نذر من قبيل تكريم الموتى وعلى الأخص اتقاء لسخط الآلهة. ولقد كانت أتفه التجاوزات في حق الشعيرة أو الطقس الشعائري أو حتى وقوع أية قلاقل عفوية كفيلاً بإبطال العرض كله. أفلا يؤكد ذلك الطابع الديني لفعل المسابقة أو المنافسة أو العرض.

ولعل من الأهمية بمكان التنبه إلى أن مسابقات المصارعة

الرومانية الدموية المميتة واللاعقلانية والغشومة دون مبالغة في ذلك، قد حافظت بشكل تام على دلالة الكلمة اللاتينية (اندوس)[1] بكل إيحاءاتها وظلالها من الحرية إلى البهجة والمسرة. فكيف يتسنى لنا فهم ذلك؟ ولسوف نكون مدفوعين للرجوع مجدداً إلى المقام الذي يحتله مفهوم الصراع في الحضارة الإغريقية. فوفقاً لوجهة نظر بوركهارت، والتي حملها من بعده إهرنبيرغ، ثمة سياق مراحله هي: الحقبة القديمة أو البطولية التي شهدت صعود الهيلينيين في خضم المعارك الضارية والحروب الضروس، لكن هذه الحقبة تفتقر إلى المبدأ الصراعي كعامل اجتماعي. ويأتي بعد ذلك زمن استنفدت فيه الأمة فتوتها في الصراعات البطولية، وانحسر عنها تدريجياً مزاجها البطولي وساعتها شرع المجتمع اليوناني في التحول تجاه «سكرة الموت» أو «النزع الأخير» حسب تعبير بوركهارت، والذي أصبح من ثم تعبيراً عن الحياة الاجتماعية السائدة لبضعة قرون. إنه الانتقال من «المعركة إلى اللعب»، كما وصفها إهرنبيرغ، وتلك علامة في رأيه على التدهور والانحطاط. ومما لا شك فيه فإن غلبة المبدأ الصراعي قد أدى إلى التدهور والانحطاط على المدى التاريخي الطويل.

---

(1) Indus.

ويستطرد إهرنبيرغ ليقول إن خلو طور «النزع الأخير» من المعنى والهدف أدى في نهاية المطاف إلى «ضياع كل الجوانب الجدية في حياتهم، في الفكر وفي العمل، وإلى لامبالاة بكل ما يؤثر عليهم من الخارج وإلى إهدار كل القوى الوطنية في سبيل إحراز قصب السبق في لعبة ما». وإهرنبيرغ مصيب إلى حد كبير في الكلمات الأخيرة من هذه العبارة لكن ومع الإقرار بأن حياة الإغريق الاجتماعية قد انحطت في العديد من الفترات لتصبح أسيرة الولع بالتقليد والمحاكاة، إلا أن التاريخ الإغريقي في عمومه يسير في مجرى مختلف تماماً عما تخيله إهرنبيرغ. ومن هنا فإن واجبنا أن نحدد أهمية ومغزى المبدأ الصراعي بالنسبة للثقافة بطريقة أخرى تماماً. فلم يكن ثمة انتقال من «المعارك إلى الألعاب» في اليونان ولا من الألعاب إلى المعارك ولكن ما حدث هو تطور للثقافة إلى ما يشبه لعبة المنافسة. ففي اليونان كما في غيرها من البلدان كان عنصر اللعب حاضراً وذا أهمية منذ البداية.

إن نقطة الانطلاق لن تخرج عن التصور بوجود ما يشبه الحس اللعبي الطفولي الذي يعبر عن وجوده بأشكال لعب متعددة، البعض منها جاد مقصود والآخر عفوي تلقائي. لكن الكل متجذر في الشعائري الديني المقدس، وفعال

ومثمر ثقافياً إذ يتيح لحاجات البشر الأولية من إيقاع وتناغم وتغير وتبادل وتضاد وبلوغ للذروة...إلخ، أن تتفتح وتزدهر بأقصى ما فيها من زخم وثراء. وتتلاقى مع حس اللعب هذا روح لازالت تناضل من أجل الشرف والكرامة والسمو والجمال. إن السحر والأحاجي، وأشواق البطولة، وبشائر وبواكير الموسيقى والنحت والفلسفة والمنطق كلها صادفت بوجودها الحق وصورتها انعكاس لتلك الصورة على هيئة اللعب النبيل. ولسوف يجيء من بعدهم الجيل الذي يقدر قيمة هذه الطموحات «البطولية».

وعلى هذا، فإن اللعب كأساس تناقضي وصراعي للحضارة قائم وحاضر منذ البدء، إذ إن اللعب أقدم عهداً وأعمق أصلاً من الحضارة ذاتها. وهكذا، وحتى نعود إلى أصل الموضوع، يمكننا أن نجزم بأن الرومان كانوا على حق حين أطلقوا على المسابقات الدينية هذا الاسم البسيط الرائق «اللعب» الذي يعبر بمنتهى النقاء والصفاء عن الطابع الفريد لهذه القوة الحضارية. خلال صعود وفتوة أي حضارة من الحضارات القديمة تكتسب الوظيفة الصراعية أبهى صورها وأشكالها، وتتجلى روعتها بأبرز ما يكون. وكلما تعقد مسار هذه الحضارة وتنوعت مشاربها وتحملت أكثر ما تطيق زاد تنظيم

تقنيات الإنتاج والحياة الاجتماعية إحكاماً وصرامة، فإن التربة الثقافية القديمة تخف بالتدريج وتتناقص تحت ثقل طبقة زاخرة بالأفكار ونظم التفكير والمعارف والنظريات والقواعد والتنظيمات والأخلاقيات والمعتقدات، هذه العناصر التي لم يعد يربطها باللعب أي رابط. ومن هنا يمكننا القول إن الحضارة أضحت أكثر جدية، ولم تعد تخصص للعب إلا مكاناً ومكانة ثانوية. لقد ولت الحقبة البطولية للأبد، والمرحلة الصراعية هي الأخرى وأصبحتا نسياً منسياً.

الفصل الرابع

اللعب والقانون

للوهلة الأولى، قد تبدو لنا بعض الأمور بمعزل كبير عن عوالم القانون والعدالة وفلسفة التشريع واللعب. فالجدية البالغة وادعاء العصمة والمصالح الحيوية للفرد والمجتمع أضحت صاحبة اليد العليا في كل ما يتعلق بالقانون. إن الأصل الإيتمولوجي (التاريخي والثقافي واللغوي) لغالبية الكلمات التي تعبر عن معان قانونية ومتصلة بالعدالة لا يخرج عن أجواء: الوضع، التثبيت، الإنشاء، التقرير، التخصيص أو التحديد، التوقيف، الأوامر النافذة، التخيير، التوزيع، التوثيق... إلخ. ولسوف يبدو ظاهر كل هذه الأفكار والمعاني وكأنها ذات رابطة واهية أو غير ذات صلة بالمجال الدلالي الذي نشأت فيه الألفاظ المتعلقة باللعب ما لم تكن نقيضاً لها في حقيقة الأمر. وبالرغم من ذلك، فإنه وكما سبق لنا أن لاحظنا خلال كل ما تقدم، فإن قدسية وجلال أي فعل من الأفعال كانت من بين عوامل قمع وكبح سمات اللعب الكامنة فيه.

إن إدراكنا لمدى القرابة بين القانون واللعب لن يكون جلياً وساطعاً إلا عندما نتحقق من مدى التشابه بين الممارسة الفعلية

للقانون – أي التقاضي أمام المحاكم – وبين ممارسة أي مباراة أو منافسة، وأيا كانت – عندئذ – الأسس المثالية التي بني عليها هذا القانون. ولقد سبق لنا أن مررنا مرور الكرام على العلاقة المحتملة بين المسابقات وبين نشوء النظام القانوني عند تطرقنا لوصف مسابقات البوتلاتش، والتي قاربها داڤي – دون غيره – من الزاوية التشريعية القانونية باعتبارها نظاماً بدائياً للتعاقد والإلزام. وفي اليونان القديمة كان التقاضي بمثابة مسرحية درامية، أي مسابقة تحكمها قواعد ثابتة ذات صبغة دينية، حيث يعمد الطرفان المتخاصمان للتأثير على حكم الحكم. ومثل هذا المفهوم للتقاضي لا يجب النظر إليه كتطور متأخر أو كمجرد تحول في الأفكار والمفاهيم، يتم بمعزل عن الانحطاط الذي جعل منه إهرنبيرغ العلة الكامنة وراء كل ذلك. وعلى العكس، فإن التطور بأسره يمشي في الاتجاه المضاد، لأن العملية القضائية بدأت بكونها مسابقة ومنافسة وظل طابعها الصراعي قائماً إلى يومنا هذا.

إن أية منافسة تعني اللعب ولا شيء سواه. وكما رأينا فإنه ليس ثمة ما يوجب أن ننفي طابع اللعب عن أية منافسة مهما كانت. إن طابع اللعب والتباري، الذي يسمو إلى أن يكون في مستوى الجدية المقدسة التي يتوخاها كل مجتمع في عدالته وقضائه، لا يزال ماثلاً إلى يومنا هذا في كل صور الحياة القضائية. بادئ ذي بدء فإن النطق

بحكم المحكمة يقع في حدود «محكمة ما». وهذه المحكمة لا تزال هي «الحرم المقدس» (هيروس كيكلوس)[1] الذي يتخذ فيه القُضاة مجالسهم في حماية أخيل[2] (إشارة للبطل اليوناني الشهير) وكل بقعة يُعلن منها حكم القضاء هي بقعة مقدسة مُسيَّجة ومنفصلة عن غمار «العالم العادي» أو عالم الحياة اليومية. إن اللفظة الفلمنكية القديمة والهولندية المرادفة لعبارة «هيروس كيكلوس» هي (ڤيرشار)[3] والتي تعني حرفياً بقعة محاطة بأربعة حبال، وفي قول آخر بأربع منصات. وسواء أكانت مربعة أم دائرية فقد بقيت تلك البقعة دائرة سحرية، وساحة لعب تزول فيها بصفة مؤقتة الفوارق المعتادة بين الناس خارجها. وكل من يخطو داخل هذا الحرم المقدس يكتسب ساعتها قداسة ما بعدها قداسة. فمن المعلوم أن (لوكي)[4] وقبل أن يشرع في مباراة التشهير والقدح قد اطمأن تماماً إلى أن البقعة التي سيؤدي عليها المباراة كانت «مكاناً آمناً بامتياز» [5].

ولا يزال مجلس اللوردات الإنجليزي بالفعل وإلى اليوم قاعة

---

(1) Hieros kiklos.

(2) Achilles.

(3) Vierschaar.

(4) Loki.

(5) انظر كتاب: «بيديا»، من تأليف جايغر صفحة 104. مقتطف: «إن مثال العدالة قد استخدم كمعيار في الحياة العامة للمساواة بين أشراف الناس والوضعاء منهم أمام القانون».

محكمة، ومن هنا فإن الحشيّة والكرسي الذي يجلس عليه رئيس مجلس اللوردات، والذي لا يملك أي سلطة هناك، يعتبران من «الناحية الفنية خارج حدود المجلس». وبمجرد أن يضع القُضاة الباروكة (الشعر المستعار) ويلبسون الرداء القضائي فإنهم بذلك يدخلون في معمعان المسيرة القضائية بعيداً عن غمار الحياة «العادية». ولست على يقين ممّا إذا كان زي القضاة الإنجليز والمحامين قد صار مبحثاً من مباحث الإثنولوجيا (علم الأعراق البشرية) أم لا. ويبدو لي أن لا علاقة له بموضة الشعر المستعار التي سادت في القرنين السابع عشر والثامن عشر. والأرجح أن تكون باروكة القُضاة امتداداً لغطاء رأس كان يضعه المحامون الإنجليز في العصور الوسطى، وكان يُطلق عليه اسم «القلنسوة الضيقة» وهي عبارة عن قبعة بيضاء محبوكة. ولايزال ثمة أثر من ذلك نراه متمثلاً في الحافة البيضاء لأي باروكة قضائية. إن باروكة القاضي، على أية حال، ليست مجرد أثر باق يذكرنا بزي مهني عتيق لأنها ومن الناحية الوظيفية ذات رباط وثيق بأقنعة الرقص لدى الأقوام البدائية. وهي تُحوِّل من يضعها على رأسه إلى «كائن» آخر. وهي في كل الأحوال الملمح العتيق الوحيد الذي حرص البريطانيون - وهم المشهورون بقوة التمسك بالتقاليد - على استبقائه في مجال القانون.

إن العنصر الرياضي وحس الفكاهة البادين للعيان في الممارسة

البريطانية للقانون هما من الملامح الأساسية للقانون في المجتمعات القديمة البائدة. وبالطبع لا نعدم وجود هذا العنصر هنا وهناك في التراث الشعبي للبلدان الأخرى بالمثل. بل إن إجراءات التقاضي في القارة الأوروبية – وهي التي تغلب عليها الجدية والصرامة – تحمل بعضاً من آثارها. إن اللغة التي تجري على أساسها أي مرافعات قضائية في محكمة من محاكمنا اليوم غالباً ما تشي بأن وراءها نزوعاً رياضياً إنسانياً غلاّبا للانغماس في طرح الدعاوى والدعاوى المضادة، وبعض هذه الدعاوى مُغرق في السَفسَطة والمغالطة مما ذكَّر أحد القانونيين من أصدقائي، وهو قاض، بما يجري في جزيرة جاوة الإندونيسية ويُطلق عليه أهل البلاد اسم «أدات»[1]. فهناك كما يقول، يقوم المنادون بإلقاء عِصيّ صغيرة فوق الأرض تحمل كل واحدة منها قضية ذات شأن وخطر، ومن يمكنه جمع أكبر عدد من العصي يصبح في نظر الجميع رجل اليوم المنتصر الفائز. ومن ناحية أخرى، فإن طابع اللعب المصاحب لإجراءات التقاضي قد لفت نظر الشاعر الألماني غوته في وصفه إحدى جلسات محكمة من محاكم مدينة ڤينيسيا في قصر دوجيه بإيطاليا.

وقد تكون هذه الملاحظات العابرة قد هيأتنا لتقبل وجود العلاقة الأوطد والأوثق بين القضاء واللعب. ومن هنا دعونا نعود القهقرى

---

(1) Adat.

ثانية للصور القديمة البائدة لإجراءات التقاضي. إذ كانت كل قضية أمام أي قاض محكومة في أي زمان ومكان وفي ظل جميع الظروف بالرغبة العارمة من الطرفين في كسب الحكم لصالحهما. إن هذه الرغبة في الكسب والفوز من القوة بحيث يستحيل استبعاد العامل الصراعي للحظة واحدة. وما لم تكن هذه الرغبة كفيلة في حد ذاتها في الإبانة عن الرابطة بين العدالة القانونية واللعب فإن الطوابع الرسمية للقانون تعطي وزناً أكبر لهذا السجال. إن التباري القضائي خاضع دوماً لنظام من القواعد الصارمة التي تضع أي قضية من القضايا بحزم واتزان في فضاء اللعب المنظم التنافسي، بمعزل عن قيود الزمان والمكان. إن الوحدة الفعالة للقانون واللعب، خاصة في الثقافات والحضارات البائدة، يمكن الإلمام بها من خلال وجهات ثلاث للنظر. فأي قضية يمكن النظر إليها إما كلعبة من ألعاب الحظ، أو كمسابقة أو كمعركة كلامية.

وفي العصر الحديث يستحيل علينا نحن المعاصرين أن نتفهم العدالة بمعزل عن الحق المجرد، مهما تهافت تصورنا وفهمنا لهذا الحق المجرد أو شحب. فمن ناحية المبدأ، ليست أية قضية بالنسبة إلينا إلا مناظرة حول الحق والباطل، أما الكسب والخسارة فيأتيان في المرتبة الثانية. ومن هنا وعلى وجه الدقة تأتي ضرورة ضرب الصفح عن القيم الأخلاقية وإهمالها فيما لو أردنا فهم كُنه العدالة

في المجتمعات القديمة البائدة. وبتحويلنا لزاوية النظر من عدالة تجري تحت مظلة حضارات عالية التطور إلى عدالة كانت تتم في ظلال مراحل أدنى ثقافيا وحضارياً، يمكننا أن نرى بوضوح أن مبادئ الحق والباطل والتصورات القانونية الخلقية يبزهما ويتفوق عليهما مبدأ الربح والخسارة، أي التصور الصراعي في نقائه الأول. إن ما كان يشغل بال العقل القديم في المجتمعات البائدة ليس هو المسألة المجردة عن الحق والباطل بل هي المسألة الملموسة بحق ألا وهي الكسب والخسارة.

وبمجرد تفهم واستيعاب هذا التراجع الأخلاقي يتعزز تصورنا للعامل الصراعي باعتباره عاملاً حاسماً في الممارسة القانونية بمقدار ما نعود القهقرى تاريخياً وحضارياً وثقافياً، وكلما تزايد العامل الصراعي كان لعامل الحظ فعله وتأثيره، وتكون محصلة ذلك كله أننا وفي التو نكون في حضرة فضاء اللعب. وحينئذ نكون إزاء عالم من التصورات تنصهر في بوتقته فكرة الوحي المُنزَّل، بفكرة قضاء الرب، بفكرة المحاكمة بالتعذيب[1] بالتكهن باستعمال القداح والسحر (أي باللعب)، وأخيراً بأحكام القضاء المبرمة النافذة. لقد خلق القضاء تابعاً – وبتفانٍ تام – لقواعد اللعبة. ولازلنا إلى اليوم نعترف

(1) وسيلة بدائية مؤلمة وخطيرة كانوا يستعملونها للكشف عن براءة أو إدانة المتهم وفقاً لإرادة قوى خارقة للطبيعة.

دون جدال بهكذا قرارات وأحكام عندما نلجأ لسحب القرعة أو رمي العملات النقدية المعدنية حسماً لأمر فشلنا في حسمه عقلياً. وتبدو لنا الإرادة الإلهية، والقدر، والحظ أموراً متمايزة تقريباً فنحن على أقل تقدير نحاول التمييز بينها كمفاهيم. إلا أنها بالنسبة إلى ذهنية إنسان العوالم القديمة البائدة متساوية تقريباً فمن الممكن معرفة «القدر» باستنطاقه على نحو ما. ونحن نمتلك هذا الوحي أو الحكم النبوئي باختبار قاسٍ لاحتمالات النجاح المأمولة وغير المؤكدة. فليس عليك سوى أن تلقي بالعصي، أو أن ترمي بالحجارة، أو أن تُدخل شيئاً ما بين طيات الكتاب المقدس وهكذا تستجيب النبوءة لك.

وفي (سفر الخروج، الإصحاح 28 آية 30)، يُؤمر موسى النبي «ع» بوضع اليوريم والثوميم (أياً كانا) «في رداء الكهانة والحكم حتى يتمكن آهارون من حمل أعباء القضاء بين بني إسرائيل بكل ما أوتي من رجاحة وقوة قدام أعين الرب الذي يراقبه على الدوام». وكانت صدرية الكهانة تلك لا يرتديها إلا الكاهن الأكبر في بني إسرائيل، وبتلك الصدرية توجه الكاهن إليعازر للرب طالباً المشورة بالنيابة عن جوشوا (يوشع) في (سفر العدد، الإصحاح 27 آية 21) «بعد وضع اليوريم». ويشبه هذا ما نجده في (سفر صموئيل آية 42) حيث يأمر شاؤول بسحب القرعة بينه وبين ابنه جوناثان. وفي هذه

الأمثلة تتجلى بوضوح الروابط التي تربط الوحي والكهانة بالحظ وبالحكم. ولقد عرفت الجزيرة العربية فيما قبل الإسلام هذا النوع من السحر والكهانة.

وفي نهاية المطاف أليس ما كان يفعله زيوس (رب أرباب الأوليمب الإغريقي) في الإلياذة (ملحمة هوميروس الشهيرة) من وزن لفرص الرجال في الموت قبل بدء الحرب وخوضهم غمارها هو شيء من هذا القبيل أو هو مثيله بالضبط؟ يقول هوميروس: «ثم قام الرب بربط كفتي الميزان الذهبيتين ووضع في كليهما مقدارين من الموت الزؤام، واحداً لأجل الفرسان الطُّرواديين[1] قاهري الجياد وواحداً لأجل الفرسان الأخيانيين[2] المدرعين بالبرونز، (من مدينة آخايا إحدى مقاطعات اليونان). إن هذا الميزان أو تلك الموازنة التي قام بها زيوس هي في ذات الوقت حكمه المبرم وقضائه المحتوم. وهنا تنصهر تماماً، وبصورة كاملة، أفكار الإرادة الإلهية والقدر والحظ. إن ميزان العدل - المستعار حتماً من رحم هذه الصورة الهومرية (نسبة إلى هوميروس صاحب الإلياذة) يقوّس لنا شعار الحظ غير الأكيد الذي هو «في الميزان». ولم يكن ثمة شك على الإطلاق في تلك الآونة في انتصار الحقيقة الأخلاقية أو أية فكرة أخرى ترجح

(1) Trojans.

(2) Achaeans.

في الميزان بأكثر ما ترجح فكرة الباطل أو الخطأ – وهي فكرة قدر لها أن تظهر متأخرة بعد ذلك بكثير.

يمثل أحد الشعارات المرسومة على درع أخيل كما وصفها هوميروس في الكتاب الثامن عشر من الإلياذة محاكمة قضائية، والقُضاة فيها جلوس على هيئة دائرة مقدسة تتوسطهم «قطعتان نقديتان ذهبيتان» مخصصتان لمن ينطق بالحكم السديد. وقد شاع أن هذا المبلغ من المال هو ما يهم في الأساس الأطراف المترافعة في الدعوى. لكن، لو أخذنا الأمور على نحوها السليم، لرجح أنها بالأحرى رهان أو جائزة أكثر منها هدفاً للتقاضي، ومن هنا فإنها أنسب ما تكون للعبة سحب القرعة منها إلى جلسة محاكمة. فضلاً عما هو جدير بالذكر من أن كلمة «القطع المعدنية الذهبية تعني في الأصل وحدة وزنية»[1]. وإخالني ميالاً للاعتقاد، بناءً على ذلك، أن هوميروس استحوذت على عقله صورة فنية لطرفين متخاصمين يجلسان كل في جهته على كفتي ميزان هو «الميزان الحقيقي للعدل» حيث يتأرجح مع كل وزنة طبقاً للتقليد البدائي – بمعنى آخر حسب نبوءة سحب القرعة. ولما لم يعد هذا التقليد مفهوماً في زمن كتابة الإلياذة فقد نجم عن ذلك أن كلمة «الوحدة الوزنية»، من الوزن والميزان، تحولت دلالياً إلى معنى «الوحدة النقدية» أي النقود.

---

(1) Talanta.

أما الكلمة اليونانية التي تعني (الحق، العدل)[1] فإنها ذات أطياف دلالية تتدرج مما هو مجرد تماماً إلى ما هو محسوس بكل معنى الكلمة. فقد تدل على العدل كمفهوم مجرد، أو على القسمة العادلة، أو التعويض المدفوع أو على ما هو أكثر من ذلك: فالمختصمون في دعوى قضائية هم من يأخذون الحق أو يعطونه، أما القاضي فإنه من يقوم بتوزيع أنصبة الحق والعدل. كما تعني هذه الكلمة بالمثل «العملية القانونية ذاتها»، وما يصطحبها من الحكم والعقوبة. وعلى الرغم من أنه يتعين علينا أن نأخذ بالدلالات المحسوسة الملموسة أكثر لأي كلمة من الكلمات لأنها الدلالة الأعمق تجذراً والأشد تأصلاً فإن (ڤيرنر جايغر)[2] يعتمد وجهة النظر المعاكسة. طبقاً لآراء جايغر فإن المعنى المجرد هو المعنى الأول الذي اشتق منه المعنى المحسوس. ولا يبدو لي هذا الرأي متعارضاً مع حقيقة أن تلك المجردات -والتي تعني القويم[3] وتعني الاستقامة[4] - قد تشكلت بالتبعية من الكلمة التي تعني (الحق -العدل)[5]. إن العلاقة التي تطرقنا لها آنفاً بين مزاولة القضاء وسحب القرعة تدفعنا بالأحرى

---

(1) Dike.

(2) Werner Jaeger.

(3) Dikaios

(4) Dikaiosune

(5) Dike.

في اتجاه الإيتمولوجيا التي يرفضها ويجحدها جايغر على الرغم من وجود رابطة قوية بين الكلمة التي تعني «يرمي أو يلقي» والمشتقة من كلمة «ديكين»[1].

وفي اللغة العبرية، هي الأخرى، نصادف وحدة شبيهة بين «الحق»[2] و«الإلقاء أو الرمي»[3]، وبالنسبة لـ(التوراة) فثمة علاقات لا تخطئها العين بين (الحق، العدل، القانون) وبين الجذر اللغوي[4] الذي يعني إلقاء القرعة، رمي النرد والنطق بالوحي...إلخ. ومن الأمور ذات الدلالة أيضاً أن العملات المعدنية التي كانت تحمل كلمة (دايك)[5] كانت في أحيان أخرى تحمل صورة ربة القدر المجهول «تيخي»[6]. وهذه الإلهة تمسك بيدها هي الأخرى ميزاناً. وفي كتابها «ثيميس»[7] تقول الآنسة هاريسون «ليس الأمر - كما يظن البعض - أن ثمة توفيقاً قد طرأ أخيراً على هذه المجازات المقدسة، بل إنها على العكس خرجت من مفهوم واحد وحيد ثم تفرقت بعد ذلك».

---

(1) dikein.

(2) Dike.

(3) Deiknumi.

(4) Dike.

(5) Dike.

(6) Tyche.

(7) Themise

ويمكننا بالمثل أن نصادف هذه الوحدة البدائية لمعاني العدالة والقدر والحظ في المعتقدات الهولندية والألمانية، فكلمة «قُرْعة» تحمل في طياتها الهولندية إلى اليوم معنى قدر الإنسان الذي «قُدِّر عليه» أو «حط عليه» من حيث لا يدري (وتساوي كلمة شيكسال الألمانية)[1] - وهي أيضاً تعني الإشارة الواضحة لحظوظ المرء في لعبة اليانصيب، وما إن كانت بعيدة أم قريبة المنال، وكذلك تعني بطاقة أو تذكرة.

وليس من اليسير علينا أن نقرر أي الدلالتين هي الأصح أو الأكثر أصالة لأن العقل البدائي كان يعمد إلى مزجهما في دلالة واحدة. إن الإله زيوس (رب أرباب الأوليمب عند اليونانيين القدماء) كان يمسك بزمام أحكام ومراسيم القدر والعدالة الإلهيين في الميزان الواحد نفسه. أما الإلهة الشهيرة في أسطورة «إيدي»[2] فتقرر مصير العالم عن طريق إلقاء النرد. والأمر سيان في عُرف الذِهنية البدائية سواء تمثل ذلك فيما تتمخض عنه القوة من نتائج، أو عن طريق القتال المسلح، أو إلقاء العصي ورمي الحجارة. إن مهنة التنبؤ بالمستقبل عن طريق أوراق اللعب (الكوتشينة) تعد ممارسة متأصلة عميقاً في ماضينا البعيد، في

(1) Schicksal.

(2) Eddie.

تراث وتقليد أبعد بما لا يقاس من عمر أوراق الكوتشينة ذاتها. وفي بعض الأحيان كانت لعبة رمي النرد ترافق المعارك الحربية المسلحة. فحين كانت عشائر الهيرولي تقاتل عشائر اللانغبورد جلس ملكهم إلى رقعة لعب الزهر، وتم اللعب في خيمة الملك تيودوريك في «كوريزي».

وبطبيعة الحال فإن مفهوم الحكم (أورتيل – باللغة الألمانية)[1] باللغة الألمانية) يفضي بنا إلى التفكير في الحساب الإلهي والمحنة والابتلاء (غوتسورتيل)[2]، وللوهلة الأولى تبدو لنا العلاقة الواضحة إيتمولوجياً بين الكلمات في اللغتين إن قارنا بينهما. فكلمة «الحساب» لا تعني سوى الحكم الإلهي ولا شيء آخر. لكن من العسير علينا تحديد المعنى الحقيقي لتلك الكلمة عند الإنسان البدائي وفي العقلية البدائية. وقد يبدو لنا من الوهلة الأولى أن الإنسان البدائي كان يعتقد أن الآلهة بانتهائها من المحاكمة أو القرعة إنما تُطلعنا على حقيقة أي الفريقين أو الطرفين على حق – أو – وهو لا يعدو أن يكون الأمر نفسه – أي اتجاه سلكه القضاء المحتوم أو القدر المبرم. وبطبيعة الحال فإن فكرة المعجزة التي تبرهن على الانحياز للحق ليست إلا فكرة ثانوية أرساها التفسير المسيحي. أما الفكرة

---

(1) Urteil.

(2) Gottesurteil.

الأسبق، وهي فكرة الحكم الإلهي فمن المرجح أن تكون وليدة مرحلة أبكر وأقدم من مراحل الثقافة والحضارة.

إن نقطة البدء الأصلية في الابتلاء تكمن ولا ريب في مفهوم المسابقة، أي في الاختبار الموجه لمن يريد الفوز والكسب. والفوز بهذا المعنى وبالنسبة للذهنية البدائية هو برهان الحقيقة والاستقامة. ونتيجة كل مسابقة، أكانت استعراضاً للقوة أو لعبة من ألعاب الحظ، هي قرار مقدس أبرمته الآلهة. ولا زلنا إلى يومنا أسرى لهذا الاعتقاد حينما نتقبل حُكماً أو قاعدة تم الإجماع عليها أو عندما نستكين لتصويت الأغلبية. ولا تتحقق هذه الصيغة حق التحقق إلا في مرحلة متقدمة من التجربة الدينية: فالمسابقة (أو الابتلاء) هو تجلٍ للحقيقة والعدل لأن إلهاً (رباً) ما هو من يوجه إلقاء النرد (الزهر) أو من يحسم نتيجة المعركة. وبناءً على ذلك فإن (إهرنبيرغ) حين يقول: إن «العدالة العلمانية تنبثق من مفهوم الابتلاء»، إنما يقلب السياق التاريخي للأفكار رأساً على عقب أو هو على أقل تقدير يذهب في تصوره إلى مدى لا يمكن قبوله.

أليس الأجدر بنا أن نقول إن النطق بالحكم وإعلانه (ومن ثم إقرار العدالة القانونية برمتها) واختبار الابتلاء كلاهما متجذران في الحسم الصراعي، حيث الكلمة الأخيرة تكون دائماً وأبداً لنتيجة المسابقة أو المنافسة سيان؛ أكانت بالقرعة أو بالحظ الصرف، أو

اختبار من نوع ما (للقوة أو للتحمل.... إلخ). إن الصراع من أجل الفوز هو المقدس في حد ذاته. ولكن ما إن تضُخ المفاهيم الساطعة للحق والباطل حيويتها في هكذا صراع فإنه يتسامى فيدخل مجال القانون، وحين ينظر إليه الناس في ضوء المفاهيم الإيجابية للسلطة الإلهية فإنه يتعالى ليدخل في باب الإيمان والعقيدة. وسواء كان هذا أم ذاك، ومهما يكن من أمر، فإن اللعب يبقى ويظل الأمر الأول، إنه بذرة هذا التطور المثالي.

أحياناً ما يتخذ الجدال القانوني في المجتمع البدائي البائد صورة الرهان أو حتى السباق. ودائماً ما تفرض فكرة الرهان نفسها علينا في هذا السياق، فقد لاحظنا عند تطرقنا بالوصف لمسابقة البوتلاتش كيف ينبثق عن التحدي المتبادل نظام بدائي للتعاقد والمسؤولية. وبمعزل عن البوتلاتش والابتلاء بالمعنى الأصلي، فإننا إزاء منافسة لتحقيق العدالة تتجدد باستمرار في التقاليد القانونية البدائية، بمعنى آخر المنافسة لحسم وإقرار علاقة مستقرة في ظروف أو في حالات بعينها. ولقد جمع «أوتو جيركه»[1] كَماً ضخماً من الأمثلة المدهشة على هذه التوليفة بين اللعب والعدالة في كتاب يحمل عنوان «حس الفكاهة في القانون»[2]. ولكن جيركه نظر إليها باعتبارها إيضاحاً

(1) Otto Gierke.

(2) Humor in Law.

لهزلية «الروح الشعبية». حقيقة الأمر أن هذه الأمثلة لا تجد تفسيرها المقنع إلا في الأصل الصراعي للوظيفة القانونية. صحيح أن الروح الشعبية هي روح هازلة ساخرة، وإن بمعنى أعمق وأبعد بكثير مما ارتآه جيركه، لكن هذا الهزل هو هزل مفعم بالمعنى والدلالة. ومن هنا نستطيع أن نفهم، على سبيل المثال، كيف كان التقليد الألماني القديم يرسم حدود قريةٍ من القرى أو قطعة من الأرض بإجراء سباق أو بقذف البلطة أو الفأس. كما نستطيع أن نستوعب كيف كان يتم اختبار حقيقة وعدالة دعوى أحدهم بجعله يلمس وهو معصوب العينين شيئاً ما أو شخصاً بعينه أو أن يدحرج بيضة. وفي كل تلك الأمثلة نجد أنفسنا إزاء حُكم باستعراض القوة أو بأداء لعبة من ألعاب الحظ.

وليس من قبيل الصدف أن المسابقات تؤدي دوراً عظيم الأهمية في اختيار العرائس والعرسان. فكلمتا (زواج) الإنجليزية و(برويلوفت)[1] الهولندية قديمتان قدم التاريخ الاجتماعي والقانوني. وكلمة (زواج) الإنجليزية مشتقة من أصل أنجلوساكسوني[2] وبالقطع من الكلمة اللاتينية (ڤاديوم)[3] وهي كلمات تدور حول معنى «التعهد» و«الضمان» الذي يُقيد الإنسان به نفسه للحفاظ على

(1) Wedding and Bruiloft.

(2) Wed.

(3) Vadium.

«ارتباط» سبق له أن عقده مع طرف آخر. إن كلمة (برولوفت)[1] الهولندية ترادف كلمة (حفلة زواج)[2] بالإنجليزية والأولى هي المرادف الأمثل للكلمة الانجليزية القديمة (بريدليب)[3]. كما أن نفس اللفظة الهولندية ترادف كلمة (برودلوب)[4] وفي اللغة النرويجية القديمة وترادف كذلك كلمة (بروتلوفت)[5] في اللغة الألمانية القديمة (وكانت الكلمة تعني السباق الذي يُقام من أجل نيل العروس (أو السباق للفوز بالعروس) وكان السباق شرطاً لإتمام عقد النكاح كما كان واحداً من الاختبارات التي ينبى العقد عليها). ثمة أساطير عن فتيات تزوجن عقب إجراء سباق للعرسان مثل العرائس في الأساطير النوبية وكذلك في قصة بينيلوبي الإغريقية[6] كما يروي التراث.

وليس يعنينا هنا ما إن كانت هذه الزيجات مجرد أساطير وخرافات أو إن كان بوسع البعض منا البرهنة على أنها من قبيل العادات القديمة الجارية، بقدر ما نحن معنيون بكون فكرة السباق للفوز بالعرائس هي فكرة حقيقية دون جدال. فالزواج بالنسبة

---

(1) Bruiloft.

(2) wedding – party.

(3) Brydhleap.

(4) Brudhlaup.

(5) Brutlouft.

(6) انظر كتاب ج. إي. هاريسون: «ثيميس»، ص 232. انظر أيضاً كتاب فروبينيوس: «تاريخ الثقافة الأفريقية»، (ص 321). ثمة حكاية نوبية لها ذات المدلول.

للرجل البدائي هو «عقد مسابقة»[1] (كونترا آ إيبريڤ) كما يقولون بالفرنسية أو هو تقليد «البوتلاتش» كما يقول الإثنولوجيون. وتصف الملحمة الهندية (المهابهاراتا) اختبارات القوة التي يتعين على الساعين للزواج من «دروبادي»[2] اجتيازها، وهكذا كان الأمر في ملحمة «رامايانا»[3] عندما سعى الأمير راما للفوز بالأميرة «سيتا»، وفي أنشودة «النيبلونغن» الملحمية المنسوبة إلى أتيلا في سعيه للفوز بقلب معشوقته «برونهيلد»[4]. ولم يكن الأمر ليقتصر على مسابقات القوة والشجاعة التي يقوم بها الساعون للفوز بالعرائس (الزوجات). بل تعداه لحد خضوع المتقدمين لاختبارات معرفية ومعلوماتية واختبارات حضور البديهة وسرعة الخاطر، كما كانوا ملزمين بالإجابة عن أصعب الأسئلة. في منطقة آنام (بالصين)، وفقاً لما ورد عن «نغوين ڤان هيوين»: تقوم مثل هذه الاختبارات بلعب دور كبير في الحفلات التي تقام للشباب من الجنسين. وعادة ما تقوم الفتاة بعقد اختبار منتظم كل حين وآخر للشاب الذي وقع في غرامها. ونحن نصادف في التقاليد «الإيدية»[5] – وإن في صورة

---

(1) contrat á épreuves.

(2) Draupadi.

(3) Ramayana.

(4) Sita and Brunhild.

(5) Eddie.

الأساطير الايدية: هي مجموعة أساطير اسكندنافية (نرويجية) من أهمها أسطورة

مختلفة بعض الشيء – نموذجاً لاختبار شبيه في المعلومات يجري في سبيل الفوز بقلب العروس. فالقزم الحكيم «ألفيس»[1] يتعين عليه الإجابة عن كل الأسئلة المتعلقة بالأسماء الخفية للأشياء إن أراد الفوز بابنة «ثور».[2]

بحكاية[3] مماثلة تخص «تريور»[4] الفتى اليافع «وثمة» تنويعة أخرى تخصُّ الذي يبلغ من الجرأة والمغامرة في تودده، المحفوف بالمخاطر، لعذرائه المعشوقة بحيث يعمد إلى طرح الأسئلة على العملاق الذي يحرسها ويحميها. ودعونا الآن ننتقل من المسابقة إلى المراهنة والتي بدورها ترتبط ارتباطاً وثيقاً بالعهد والمَوْثق. إن المراهنة كعنصر ضمن عناصر الدعاوى القانونية تكشف عن نفسها بطريقتين: أولاهما مراهنة الطرف الرئيس في الدعوى على «حقه» بمعنى أنه يتحدى الطرف الآخر أن يجادله فيه، وذلك بتقديمه «ضماناً»[5]. وحتى القرن التاسع عشر عرف القانون الإنجليزي صورتين من صور التصرف في القضايا المدنية تحملان اسم قضايا «الرهان»، أولاهما «رهان المعركة» ويقوم فيها الجانب البادئ

(غيلفاغينينغ) ومن أبطالها «ثور» و«لوكي».

(1) Alvis.

(2) Thor.

(3) Fjolsvinnsmal.

(4) Trior.

(5) Vadium

بالدعوى بتقديم عرض القتال القانوني، وثانيتهما «رهان القانون» يقوم خلالها المُعنِيّ بالتعهد بأن يؤدي «قسم التطهر» في يوم محدد ابراءً لذمته وجلاءً لبراءته مما هو منسوب إليه.

وعلى الرغم من ندرة اللجوء إلى هذين الشكلين فإنهما لم يبطل العمل بهما رسمياً إلا في عامي 1819 و1833. ثاني الطريقتين، وبمعزل عن عنصر «الرهان» في الدعاوى القانونية الصرفة، فإنه ثبت لنا أن الرهان كان محل استخدام شائع، خاصة في انجلترا، إذ كان على الجمهور سواء الماثل في المحكمة أو من غير الماثلين هناك أن يقدموا الرهانات باسم قضية ما من القضايا المعروضة أمام القضاء. فعندما مثلت آن بولين (زوجة الملك هنري الثامن) وعشيقها المزعوم أمام المحكمة في برج لندن الشهير كانت المراهنات عشرة إلى واحد على براءة أخيها وعشيقها المزعوم من التهمة المنسوبة إليه (زنا المحارم مع أخته الملكة وهي التهمة التي لفقها هنري الثامن لزوجته ليتخلص منها) بسبب دفاعه القوي. وفي أثيوبيا (الحبشة) كانت المراهنة على الأحكام القضائية أمراً شائعاً أيضاً فيما بين هيئة الدفاع وبين من يدلون بشهاداتهم أمام المحاكم. ناهيكم عن النظام القضائي الإيطالي الذي لا يزال التقاضي فيه يمثل ولعاً شديداً ورياضة تأسر لب المواطنين وتمتعهم. وحسب ما ورد في صحيفة إنجليزية، فإن رجلاً ممن خسروا إحدى قضاياهم في اليوم السابق قام بزيارة قاضي

المحكمة – في اليوم التالي – ليعرب له عن سعادته قائلاً: «أتعرف يا سيدي القاضي، لقد وكلت محامياً بالغ السوء، لكنني وبرغم ذلك سعيد بما حظيت به من متعة كبيرة لقاء ما دفعت من مال».

لقد حاولنا فيما سبق أن نميز بين ثلاثة قوالب من اللعب التي تُمارس أمام القضاء بالمقارنة فيما بينها كما نراها اليوم وبين الإجراءات القضائية في المجتمعات البدائية البائدة: ألعاب الحظ، المسابقة أو المنافسة، والمعارك الكلامية. إن أي دعوة قضائية تظل، بطبيعة الأمور، معركة كلامية حتى وإن خلت جزئياً أو كلياً من طابع اللعب، أو افتقدت هذا الطابع فعلياً أو مظهرياً، مع التقدم المطرد للحضارة. وعلى أية حال، وحتى لا نخرج عن سياق فكرتنا، فنحن لا يعنينا في هذا المقام سوى الطور البدائي من هذه المعركة الكلامية، حيث العامل الصراعي في أوج قوته والأساس المثالي للعدالة في أضعف حالاته. فليس ما يرجح كفة أحد المتقاضين هو الإمعان في الفحص والتمحيص والمداولة حول القضية، وإنما القدح والذم والشجب المدوي.

واللعبة الدرامية في هذه الحالة تنحصر في السعي المحموم لكل طرف في دفع الطرف الثاني للهجاء والذم وبهذه الطريقة تكون له اليد العليا. لقد تطرقنا وناقشنا فيما سبق السجال الهجائي كظاهرة اجتماعية غايتها الحفاظ على الشرف وصون الهيبة، سواء

اتخذت صورة (الإيامبوس) عند الإغريق أو المفاخرة عند العرب أو (المانجافنار) عند أهل النرويج القدماء.إن الانتقال من طور المعارك الكلامية في أصلها الأول إلى السجال الهجائي كإجراء قضائي قانوني هو أمر لم يتضح للآن بالقدر الكافي على أية حال. وقد ينجلي الأمر أكثر فيما لو حولنا انتباهنا الآن إلى واحدة من أكثر الحجج قوة وإقناعاً فيما يخص العلاقات الوثيقة التي تربط بين الثقافة واللعب، واعني بذلك مباريات قرع الطبول أو مباريات الغناء عند شعوب الأسكيمو في جزر غرينلاند. ولسوف نركز بقوة وعمق على هذا النموذج لأنه يتميز بكون الممارسة لا تزال قائمة (إلى عهد قريب جداً) وفيها نرى كيف لا ينفصل القضاء عن اللعب.

فإن ادعى أحد أفراد الأسكيمو دعوى معينة ضد فرد آخر فإنه يتحداه في مسابقة لقرع الطبول (بالدنمركية: ترومِسّانغ)[1].وقتئذ تقوم العشيرة أو القبيلة بالتجمع في لقاء احتفالي، وقد ارتدى كل منهم أفضل ملابسه وهم في حالة من البهجة والحبور. ثم يقوم المتنافسان كل بدوره بالهجوم على الآخر مستعيناً في ذلك بأغانٍ تحقر من شأن الآخر وتزدريه مع النقر على الطبلة، فيما يتضمن كل ذلك أقسى ألوان الذم والتقريع للآخر على سوء سلوكه وحمق تصرفاته. وهنا لا يفرق الخصمان بين الاتهامات المدعمة بالأدلة والأسانيد،

---

(1) Trommesang.

وبين الملاحظات ذات الطابع التهكمي التي تثير إعجاب الجمهور وبين ما هو محض قذف وسب. فقد يعمد أحدهما إلى تعداد وتسمية جميع من أطعمتهم زوجة خصمه وحماته أثناء المجاعة والقحط، مما يدفع الجمهور الحاضر إلى الانخراط في البكاء والنحيب. ويرافق هذا الأداء الغنائي المهين طوال الوقت كل ما يخطر لك على بال من إيماءات جسمية دالة على التحقير والازدراء، من الشخر والزفر في وجه الخصم إلى نطحه بالرأس، إلى فتح شفتيه وإبراز أسنانه، إلى ربطه وتقييده إلى أحد أعمدة خيمة من الخيام وعلى «المدعى عليه» تحمل كل ذلك برحابة صدر وضحكة ساخرة. ويشارك معظم الحاضرين في غناء اللوازم المتكررة في الأغنية وهم يهتفون ويصفقون مستحثين الطرفين على المضي قدماً. بينما لا يفعل البعض الآخر سوى الجلوس والاستغراق في النوم. وفيما بين الأشواط يتبادل الطرفان المتخاصمان الحديث بصورة ودية. وقد تمتد جلسات وأشواط هذه المنافسة لعدة سنين خلالها يؤلف الطرفان أغاني جديدة ويجمعان المزيد من الأعمال والتصرفات السيئة لكل منهما حتى يشجباها ويحقرا من شأنها في الاحتفال، وفي النهاية يقرر المتفرجون أيهما الفائز وأيهما الخاسر. وفي أغلب الحالات يعود الطرفان إلى سابق عهدهما من الود والصداقة على الفور، لكن قد يحدث أحياناً أن تهجر إحدى العائلات المكان لشعورها بعار الخسارة، وقد يعمد

أحد الأشخاص إلى الدخول في أكثر من مباراة لقرع الطبول في وقت واحد كما أن النساء يمكنهن المشاركة هن الأخريات.

وإنه لمن الأهمية بمكان في هذا المقام بيان أن ممارسة القبائل لهذه المنافسات هو البديل لأحكام القضاء. وخلافاً لمباريات قرع الطبول - عند هذه القبائل - فليس ثمة أي صورة أخرى من صور القضاء. لقد بقيت هذه المنافسة هي الوسيلة الوحيدة لحسم النزاعات وليس ثمة سبيل آخر لتشكيل الرأي العام عند هذه القبائل. حتى القتلة يجري عليهم هذا التقليد المدهش. ولا تنتهي مباراة قرع الطبول بأية أحكام مهما كانت وأياً كان المنتصر فيها. وفي أغلب الأحوال تُعتبر هذه المنافسات فرصة سانحة لثرثرة ونميمة النساء. وثمة فارق يتعين التنبه له وهو اتخاذ القبيلة هذا التقليد كأداة لتحقيق العدالة، أو ممارسته كلون من ألوان التسلية والترفيه. بالإضافة إلى ما يخص درجات العنف المباح أو المسموح به، فبعض القبائل تُبيح الضرب، والبعض الآخر لا يسمح للمدعي سوى بتقييد حركة الخصم... إلخ. وأخيراً، وعلاوة على هذا الطقس- قرع الطبول - فأحياناً تأخذ المعارك أو الشجارات صورة الملاكمة أو المصارعة.

ها نحن أولاء نتعاطى مع ممارسة ثقافية حضارية تتمثل فيها الوظيفة القضائية في صورتها الصراعية المثلى والتي هي - وبالرغم من ذلك - لعبة بالمعنى الأتم والأوفى لكلمة لعبة. فكل شيء ينتهي

بالضحك والمرح في أروع صوره، لأن الهدف من وراء كل هذا هو إمتاع الحاضرين. يقول «إغسياڤيك»[1] في كتاب «ثالبتزر»[2]: «المرة القادمة سأنظم أغنية جديدة. أغنية مرحة جداً، وسوف أوثق وثاق زميلي في وتد الخيمة». وبالفعل فإن مباريات قرع الطبول هي مصدر المتعة الرئيس للمجتمع بأسره. وخسارة الشجار أو العراك تعني البدء في مباراة وسجال من الهرج والمرح حول هذه الخسارة وتلك الهزيمة. وأحياناً، وكاستعراض استثنائي للإبداع، يعمدون إلى صوغ مشاعرهم في صورة ألغاز وأحاجٍ مُغنَّاة.

وليس بعيداً عن طقس الأسكيمو هذا ما نعرفه من جلسات التهكم والهزل التي اعتاد الألمان، خصوصاً، إقامتها في باحات القرى حيث تُحاكم كافة ألوان التهم الصغرى ويُبت فيها بالعقوبة المناسبة خاصة منها التهم الجنسية. وأشهر هذه الجلسات هي ما يطلق عليه بالألمانية «هابرفيلدترايبن»[3]. وهي الجلسة التي يتراوح طابعها بين اللعب والجد ويشهد على ذلك ما يقوم به شباب قرية «رابرزفيل» من تقديم التماساتهم للجلسات الصغرى في البلدة.

---

(1) Igsiavik in Thalbitzer's Book.

(2) انظر دراسة بركيت سميث: «أسكيمو الكاريبي»، ص 264، والذي يبدو أنه عرَّف «الإجراءات القضائية» تعريفاً قطعياً عندما تحدث عن أن مباريات النقر على الطبول عند أسكيمو الكاريبي تفتقر إلى هذا الجانب لأنها مجرد فعل بسيط من أفعال الثأر أو أنها تقام بغرض «فرض الأمن والنظام».

(3) Haberfeldtreiben.

ومن الواضح أن مباريات قرع الطبول عند الأسكيمو هي من ذات قبيل حفلات البوتلاتش وسجال الهجاء والتلاسن العربي قبل الإسلام، وطقوس (المانجافنار) النرويجية القديمة وترنيمة الكراهية الأيسلندية، وأخيراً وليس آخراً المسابقات الصينية القديمة. ولا يقل وضوحاً عن ذلك ما نعتقده من أن هذه الطقوس والتقاليد لا يجمعها في الأصل شيء أو رابط بفكرة الابتلاء أو المحنة أو الاختبار كقضاء إلهي مبرم بطريقة إعجازية.

إن فكرة أو تصور الحكم الإلهي في أمور الحق والباطل كتجريد قد تلحق بالطبع بهذه الطقوس والتقاليد لكن بشكل تابع وبصورة ثانوية لا أساسية فالأمر الأساس هنا هو الحكم النابع من المسابقة أو المنافسة في حد ذاتها، بمعنى آخر، أن الحكم يصدر من خلال اللعب وباللعب ذاته. والمقاربة العربية المتمثلة في المنافرة أو النفار هي الأقرب لتقليد الأسكيمو، والنفار هو منافسة تدور حول السمعة والشرف في حضور أحد المحكمين. إن لفظة «ايورغوم»[1] اللاتينية تطلعنا على العلاقة بين الدعوى القضائية والهجاء والقذف. إذ إنها اختصار بالحذف لكلمة «إيوس إغيوم»[2] والتي تعني حرفياً «عريضة الدعوى القضائية»[3]، ولا تزال أصداء هذه المعاني تتردد،

---

(1) Iurgum.

(2) Iusigium.

(3) (Iusiagere).

هنا وهناك، وإن بصورة شاحبة واهنة كما في اللفظة الإنجليزية «التخاصم»[1] التي تعني الشجب أو التوبيخ بقوة وعنف وقارن أيضاً بين الكلمة الإنجليزية التي تعني «يرفع دعوى أمام القضاء»[2] وكلمة «ليغتيوم»[3]أي (عريضة الشجار). وفي ضوء تقليد قرع الطبول لدى الأسكيمو تكتسب أعمال أدبية صرف مثل «أرخيلوخس»[4] بأغانيه البذيئة الموجهة إلى «لايكامبس»[5] معنى جديداً، بل ويمكن النظر إلى معاتبات «هَسِيُود» (شاعر يوناني عاش في القرن الثامن قبل الميلاد ويُلقب بأبي الشعر التعليمي) لأخيه «بِرسيس» في هذا السياق بالمثل. لقد توصل «ڤيرنر جايغر» إلى أن التهكم السياسي لدى الإغريق لم يكن مجرد رد فعل أخلاقي تنفيساً عن ضغائن وأهواء شخصية، لكنه وفي الأساس كان يخدم هدفاً اجتماعياً. ونستطيع نحن أن نضيف بثقة: ليس على عكس الهدف الذي يتوخاه الأسكيمو من وراء مباريات قرع الطبول.

ومن الصحيح الثابت ثبوتاً قاطعاً أن العصر الكلاسيكي للحضارتين الإغريقية والرومانية لم يعرف مطلقاً التمييز المؤكد بين

(1) Objurgation.

(2) Litigation.

(3) Ligtium.

(4) Archilochus.

(5) Lycambes.

المرافعة والخطابة المشروعة وبين مباريات الهجاء والقدح. لقد بقيت مناظرات البلاغة والفصاحة التشريعية والقانونية في أثينا إبان عهد «بريكليس» و«فيدياس» مجرد منافسة في البراعة والحذق الخطابيين، المباح فيها استخدام كل فنون الإقناع الممكنة. فساحة القضاء ومنبر الخطابة كانا القبلتين اللتين يقصدهما كل من أراد اكتساب المهارة والخبرة في ذلك الفن. هذا الفن إضافة إلى القوة العسكرية الغاشمة، وإلى أعمال السطو، وممارسة الطغيان كانت تُشكل في عرف أفلاطون كما ورد في كتابه (السوفسطائي)[1] «مفهوم الإنسان الصياد». فبإمكان أي فرد ممن يدرسون على يد المعلمين السوفسطائيين – في رأي أفلاطون – أن يحولوا الباطل إلى حق، أو على أقل تقدير يمكنهم أن يجعلوا الباطل هو المنتصر والفائز في أي منافسة. وعلى كل شاب طامح للعمل في السياسة أن يستهل مهنته بالادعاء على شخص ما والعمل على فضح أمره وكشف ستره.

وفي روما القديمة أيضاً، كانت كل الوسائل مشروعة ما دامت تؤدي إلى دحض وإبطال دعاوى الخصوم في أية قضية معروضة على القضاء، وكانت الأطراف تبذل قصارى جهدها في الانتحاب والتأوه وذرف الدموع مُناشِدةً بأعلى الصوت الصالح العام، وقد غصت المحكمة بالشهود والأعوان بغية التأثير على مجريات سير

---

(1) Sophist.

القضية. وبإيجاز نقول إنهم كانوا يفعلون بالضبط ما نفعله نحن اليوم في المحاكم وساحات القضاء. ويحضرني المحامي الذي ازدرى الكتاب المقدس في «محاكمة هوبتمان» وأخذ يلوح بالعلم الأمريكي، كما يحضرني زميله الهولندي الذي كان يترافع في قضية جنائية حساسة فقام بتمزيق التقرير النهائي للطبيب النفسي. يقدم لنا «ليتمان»[1] وصفاً لقاعة محكمة إثيوبية فيقول «راح المدعي يعلن لائحة الاتهام التي درسها بعناية واضحة وبلغة خطابية شديدة الفصاحة مؤثرة في بلاغتها. وهذه الخطابة المدوية تتضمن، فيما تتضمن، النكات الساخرة، ألوان التهكم، التلميحات الذكية، الأمثال السائرة، والتقريع المقذع والازدراء البارد، مصحوبة طول الوقت بالإيماءات والحركات المثيرة وبالجأر المرتفع المخيف وكل ما من شأنه – في نظرهم – تقوية موقف الادعاء ودحض وإخزاء موقف المتهم». ولما سادت «الرواقية»[2] انصبت الجهود على تحرير البلاغة القانونية من الصبغة التلاعبية وتخليص الخطابة القانونية سواء كانت ادعاءً أو دفاعاً من هذه الطوابع والتقيد الصارم بمعايير الحقيقة

---

(1) Littmann.

(2) Stoicism.

الرواقية: مذهب فلسفي إغريقي أسسه زينون حوالي 300 ق. م، يرى أن الإنسان الحكيم هو من يتحرر من الانفعال ويخضع لحكم الضرورة الجبرية.

والشرف التي مهر فيها الرواقيون. وكان «روتيليوس روفوس»[1] أول رجل حاول أن يضع هذه الطريقة الرواقية موضع التنفيذ. وخسر روفوس قضيته واضطر إلى الاعتزال في المنفى.

(1) Rutilius Rufus.

الفصل الخامس

اللعب والحرب

منذ أن وجدت الكلمات المعبرة عن العراك واللعب، أغرم الناس بتسمية الحرب باللعبة أو برياضة الحرب. ولقد سبق لنا أن أثرنا السؤال حول ما إذا كانت تلك مجرد استعارة مجازية، وانتهينا إلى الإجابة بالنفي. ولابد أن اللغات حيثما وُجدت قد عبرت عن هذا الأمر بذات الطريقة مذ كان ثمة كلمتا «القتال واللعب». وغالباً ما امتزجت الفكرتان في ذهنية الإنسان القديم بصورة تامة. ونحن لا نعدو الحقيقة حين نقول إن سائر أنواع العراك المقيدة بقواعد إنما تحمل الخصائص الأساسية للعب وبهذا التحديد والتقييد. وبوسعنا أن نعتبرها أشد أنواع اللعب تواتراً وأكثرها حيوية، والأكثر صراحة وبدائية. إن صغار الكلاب والصِبية من البشر كلٌّ يتعارك «للتسلية» في ظل قواعد تحدد درجة العنف المسموح به، بالرغم من أن حدود العنف المباح لا تتوقف بالضرورة عند تقيؤ الدم أو حتى عند القتل.

وكانت عروض القرون الوسطى تُعتبر دائماً معارك زائفة، أي ألعاباً، لكن من المؤكد أن صورها الأقدم كانت تتخذ شكل

المبارزات الجدية التي قد تفضي إلى الموت، مثلما كانت تجرى «ألعاب» الشباب أمام ناظِرَي «أبنر ويوآب»[1] *. وحتى نضرب المثل بواقعة لافتة – من عهد قريب نسبياً – يمتزج فيها عنصرا اللعب والقتال، فعلينا أن نشير إلى «معركة ترنت»[2] الشهيرة التي دارت رحاها في «بريتاني» (المسماه بريطانيا الصغرى) عام 1351. صحيح أن المصادر لا توردها باعتبارها لعبة صريحة، لكن العرض بأكمله يحمل سمات وخصائص اللعب. ولا يقل عن هذه المعركة (اللعبة) شهرة ما جرى في معركة «ديسفيدا دي بارليتا»[3] في عام 1503 حيث واجه ثلاثة عشر فارساً إيطالياً ثلاثة عشر فارساً فرنسياً.

إن القتال كوظيفة حضارية يفترض مسبقاً وجود قواعد وحدود وعادة ما يتطلب، وإلى حد ما، الإقرار بما له من خاصية اللعب. وليس في مقدورنا الحديث عن الحرب كوظيفة حضارية إلا إن كانت قد شُنّتْ في نطاق يعتبر فيه الأفراد المتحاربون بعضهم البعض

---

(1) يُروى في (العهد القديم، اصحاح صموئيل)، أن أبنر، ابن عم شاؤول، قد قتل أساهيل شقيق يوآب، ابن أخت النبي داود «ع» وقائد جيوشه الذي قتل أبنر انتقاماً لأخيه، ولكن يوآب قد غفر لأبنر بعد قتله لأنه اكتشف ان مصرع أخيه قد تم اثناء مبارزة مع أبنر الذي كان مضطراً لقتله.

* Abner and Joab.

(2) The battle of trente in Brittany.

تقع «بريتاني» شمال شرق فرنسا وهي جزيرة كبيرة يحدها القنال الإنجليزي من الشمال وخليج بسكاي من الجنوب.

(3) Disfida di Barletta.

متساوين أو خصوماً ذوي حقوق متساوية. بمعنى آخر، إن الوظيفة الحضارية للحرب مرهونة بتوافر خاصية اللعب. وينقلب الوضع رأساً على عقب إن شُنت الحرب خارج نطاق المساواة البشرية، كأن تشن جماعة الحرب ضد جماعات لا تُعتبر في رأيهم كائنات بشرية ومن ثم فهم محرومون من كافة حقوق البشر - كالبرابرة المتوحشين، والوثنيين، والهراطقة «والمولودين سفاحاً». وتفقد الحرب خاصية اللعب في مثل تلك الأحوال وتبقى ضمن حدود الحضارة وضمن الحدود التي يقبلها الأطراف صوناً لشرفهم وكرامتهم. وحتى عهد قريب كان «القانون الدولي» مسؤولاً عن تأسيس هكذا نظام للقيود والحدود، باعتباره يحقق المثل الأعلى للجماعة الإنسانية بما لها من حقوق ومطالب، وبما يقرره صراحة من استبعاد لدولة الحرب المعتدية من زمرة الأمم المسالمة واعتبارها بالقدر ذاته من الصراحة والوضوح دولة مجرمة وعدوانية.

ولم يبق أمام نظرية «الحرب الشاملة» المعروفة إلا أن تتخلص من الوظيفة الحضارية للحرب، وبذلك تقضي على البقية الباقية من عنصر اللعب. لئن كنا محقين في اعتبار الوظيفة التهكمية أصيلة في اللعبة الدرامية فهنا يُطرح السؤال عن المدى الذي يمكن لنا أن نتصوره للحرب كوظيفة صراعية من وظائف المجتمع؟ (علماً

بأننا نعتبر الحرب تطوراً من تطورات اللعبة الدرامية)[1]. وهنا أيضاً تبرز على الفور صور أخرى للقتال باعتبارها أشكالاً غير صراعية، كالمباغتة، والأكمنة، الإغارة المفاجئة، والحملات التأديبية والعقوبات الجماعية. فهذه كلها لا يمكن أن توصف باعتبارها أشكالاً صراعية للحرب، برغم أنها قد تكون تابعة من توابع حرب صراعية. علاوة على أن الأهداف السياسية للحرب تقع هي الأخرى خارج المجال المباشر للمنافسة، كالغزو، والقهر والهيمنة على شعب آخر. إن العنصر الصراعي لا يكون فعالاً قط إلا عندما تعتبر الأطراف المتحاربة نفسها وخصومها أطرافاً متصارعة تتنافس على أمر تراه حقاً مشروعاً لها.

وهذا الاعتبار غالباً ما يوجد في هكذا حالات، علماً بأنه غالباً ماً يُتخذ ذريعة فحسب. وحتى إن دفعت المجاعة الناس إلى شن الحرب - وهي ظاهرة نادرة الحدوث - فسوف يُؤول المعتدون الأمر، بل وربما يؤمنون بهذا التأويل، باعتبارها حرباً مقدسة، أو معركة من أجل الشرف والكرامة، أو عقاباً إلهياً، أو ما هو خلاف ذلك. والحقيقة أن عِلمَي التاريخ والاجتماع ينزعان إلى المبالغة في الدور الذي تلعبه المصالح المادية وشهوة السيطرة في نشوب الحروب. وبالرغم من أن الساسة الذين يُخططون الحروب قد يعتبرونها مسألة

---

(1) Agon.

قوة سياسية، فإنه في أغلب حالات الحرب ليس علينا أن نفتش عن أسبابها في «ضرورات» التوسع الاقتصادي أو ما إلى ذلك، بل علينا أن نتقصى ذلك في أمور الكبرياء والمجد الوهمي وإرادة الهيبة وكل ما يصحب التفوق والاستعلاء من أبهة وفخامة.

إن حروب العدوان العظمى -بأكملها- على امتداد الزمن من الفجر العتيق للبشرية إلى زماننا هذا اعتبرها أصحابها، وبصورة جوهرية، تعبيراً عن فكرة المجد والعظمة التي يفهمها الجميع، ويقدرونها بمعزل عن أي نظرية عقلانية أو ثقافية تتحدث عن العوامل الاقتصادية أو الآليات السياسية. إن نشوب أكثر من حرب مجيدة عظمى، هكذا!، في عصرنا الحديث، مألوفة لنا، لشدة الأسى والأسف، حيث ترجع بنا القهقرى إلى عصور سحيقة كان فيها البابليون والآشوريون يعتبرون الحرب أمراً إلهياً وتوجيهاً دينياً باستئصال شأفة الشعوب الأجنبية تعظيماً لمجد الرب وهيبته. وفي بعض صور الحروب البدائية يجد عنصر اللعب تعبيراً مباشراً وأكثر إشراقاً وإيجابية، مقارنة بغيره من صور الحرب بالطبع. وها نحن مجدداً نجد أنفسنا قبالة أجواء الذهنية البدائية حيث تنصهر معاً في بوتقة واحدة عناصر مثل الحظ، القدر، القضاء، المنافسة واللعب شأنها في ذلك شأن الكثير من جوانب المعتقدات المقدسة. ومن لزوم ما يلزم هنا أن تندرج الحرب تحت لواء هذا الضرب من ضروب

التفكير والاعتقاد وألا تشذ عن ذلك. إن من يشن الحرب لا يقوم بذلك إلا للحصول على قرار بأهليته المقدسة. ولطالما كان اختبار الإرادة عند الآلهة إما النصر وإما الهزيمة. وعلى ذلك فبدلاً من استعراض وتجربة قُواك في منافسة أو إلقاء للزهر (في لعبة النرد) أو تطبيق ما أشار به الوحي أو الجدال بأعنف الألفاظ والتعابير - والتي قد يخدم كل منها وبالقدر المطلوب في إنفاذ الأمر الإلهي - تراك تعمد للجوء إلى الحرب.

وكما سبق ورأينا كيف أن العلاقة بين القرار وبين الأُلوهية (القداسة) واضح وصريح في اللفظة الألمانية التي تعني «الابتلاء أو المحنة»[1] علماً بأن لفظ الابتلاء أو الامتحان أو المحنة هو مجرد حكم أو قرار، أي حكم وأي قرار مهما كان شأنه. وكل حكم يؤخذ عن طريق الأشكال الطقوسية الصِرفة هو «حكم إلهي». أما اعتبار التصور الفني للابتلاء مرتبطاً بأدلة قاطعة على قوى إعجازية فهو أمر ثانوي فحسب. وحتى نتمكن من فهم هذه الروابط والعلاقات يتعين علينا أن ننظر إلى ما هو أبعد من حدود القسمة التقليدية الشائعة بين ما هو قضائي، وما هو ديني، وما هو سياسي. وإن تحدثنا بلغة قديمة بائدة فإن ما نعرفه اليوم باسم «الحق» هو مرادف «القوة» بمعنى «إرادة الآلهة» أو «إعلان التفوق». وعلى ذلك فإن نزاعاً مسلحاً

(1) Gottesurteil.

هو في حقيقة أمره ضرب من ضروب العدالة شأنه في ذلك شأن الكهانة أو النبوءة أو الدعاوى القضائية. وأخيراً فمادام كل حكم ينطوي على مغزى مقدس فإن الحرب[1] (أورلوغ - بالهولندية)[2] ذاتها يمكن النظر إليها وفهمها كشكل من أشكال العرافة والرجم بالغيب.

إن هذا المركَّب شديد التعقيد الذي يحجب في تواكبه مسيرة طويلة من أول ألعاب الحظ البريئة إلى الدعاوى القضائية الحالية يمكننا استكناه واستشفاف فعاليته من خلال ما كان يُعرف باسم «القتال الفردي» في الحضارة القديمة. لقد كان القتال الفردي يهدف إلى تحقيق أغراض عديدة، فربما يكون إبرازاً للمزايا الشخصية، وقد يكون استهلالاً ومقدمةً لنزاع شامل أو قد يكون جانباً عارضاً من جوانب أي معركة، يتخللها، فيما هي ماضية في طريقها. لقد مجدَّ الشعراء وكُتاب السِّيَّر هذا اللون من ألوان القتال عبر العصور في

---

(1) إن أصل الكلمة الهولندية الغريبة التي تعني الحرب «أورلوغ»، ليس واضحاً على الإطلاق، لكن في كل الأحوال فإن هذه الكلمة ترجع ولا شك لمضمار أو مجال الشعائر الدينية. فالمعاني التي تنطوي عليها الكلمات الألمانية القديمة والتي تتناسب معها تتراوح بين «النزاع» و« القدر» والتعبير عن حالة أولئك الذين تحللوا من القسم أو العهد أو ما شابه. لكن ليس أكيداً أنها نفس الكلمة التي يتم التعامل بها في كل هذه الأحوال. وفي المحفوظ الإنجليزي الخاص بهوتسينغا نراه يستبدل هذا العامل الثالث «بتوقف أو انقطاع الظروف الاجتماعية الطبيعية».

(2) Oorlog.

التاريخ كما في الأدب، وقد عرفته البشرية في شتى بقاع الدنيا. وثمة مثال دال على ذلك يورده «الوقيدي» في وصفه لغزوة بدر حيث هزم النبي محمد (ص) قبيلة قريش. فقد تحدى ثلاثة من فرسان النبي محمد عدداً مماثلاً من أبطال الخصم، وراحوا يقدمون أنفسهم بالصورة اللائقة ويحيون في بعضهم البعض المزايا والسجايا التي تؤهلهم لمجابهة خصومهم. إن الحرب العالمية الأولى قد شهدت إحياءً لهذا التقليد في كثرة التحديات التي قام بها الطيارون إزاء بعضهم البعض.

ويمكن أن يكون القتال الفردي نذير معركة كبيرة على النحو الذي نعرفه من الأدبين الصيني والألماني القديمين. فقبل أن تبدأ الحرب أوزارها، يتحدى أشجع الرجال عدداً مماثلاً من نظرائهم الخصوم. إن المعركة هي امتحان للقدر. فالمواجهات الأولى تُعتبر نذيراً ونبوءة ذاتي وزن كبير. وقد تحل المعركة الفردية محل الحرب ذاتها. فعندما كان الواندال[1] في حالة حرب مع عشائر «الأيلمانس» الإسبانيين، قرر الطرفان المتعاديان تسوية النزاع بالقتال الفردي. ويتعين علينا ألا نعتبر ذلك مجرد نبوءة أو ميزانٍ إنساني وُضع للحيلولة دون إراقة الدماء، لكنه وببساطة شديدة بديل مناسب للحرب، وبرهان مختصر

---

(1) Vandals.

الواندليون أو المخربون هم: قبائل شمالية بربرية أوروبية.

عليها، في قالب صراعي يُبرز تفوق أحد الطرفين على الآخر. إذن، فالنصر مؤشر نهائي على أن الآلهة تقف في صف صاحبها أو أصحابه، وهو «الدليل» على عدالة قضيتهم.

ومن نافلة القول أن التصور القديم البدائي للحرب قد أبطلته الدعاوى المسيحية - على وجه الخصوص - التي دافعت عن القتال الفردي باعتباره وسيلة لتجنب المزيد من إراقة الدماء. وفي وقت أبكر بكثير وكما حدث في واقعة حرب الملك الميروفنغياني ثيودوريك[1] القويرزي على شعب الواز (كان يسكن شمال فرنسا قرب نهر الواز) في معركة قويرزي فقد قال المحاربون «من الأفضل أن يسقط فارس واحد عن أن يسقط الجيش بأسره». وفي الهزيع الأخير من العصور الوسطى اعتاد الملوك والأمراء إجراء قتال فردي - كنوع من التمهيد والإحماء - فيما بينهم وكذلك لإنهاء ما بينهم من «ضغائن وخصومات». وكان الإعداد لذلك يجري بغاية الدقة والتمحيص وكان الدافع المعلن وراء ذلك دائماً ما تلخصه العبارة الفرنسية التالية[2] «التي تعني للحيلولة دون إراقة الدم المسيحي ودون القضاء على الشعب». لكن، وفي كل الأحوال، ورغم فخامة

(1) الميروفنغيون: سلالة من قبائل السليان من الفرنكيين هم أول من حكم الفرنكيين في المنطقة المقابلة لفرنسا لمدة ثلاثة قرون بدءاً بالقرن الخامس. وقد استولى ثيودوريك الثالث ملك نيوستريا على منطقة قويرزي وكانت أحد معاقله.

(2) Pour eviter effusion de sang chrestien et la destruction du peuple.

ورنين الكلمات، فإن المعارك الملكية لم يخمد لها أوار أبداً.

لقد أمست هذه المعارك مهزلة دولية ومسرحية طقسية جوفاء تدور بين الأسر المالكة. وبرغم ذلك فإن التشبث الذي أبداه الملوك بتلك العادة القديمة وإضفاء كل هذه الجدية الزائفة عليها كانا يشيان بتأصلها في عمق ما هو شعائري طقسي قديم. إن التصور البدائي الغابر للدعوى القانونية التي يتمخض عنها حُكم شرعي بل ومقدس على تلك الشاكلة كان لا يزال ساري المفعول. لقد دعا الإمبراطور «شارل الخامس» «فرانسوا الأول» للمبارزة في قتال فردي في احتفال معهود وكانت تلك المبارزة هي الأخيرة من نوعها على الإطلاق. إن القتال الفردي كجانب محتوم من إحدى المعارك مختلف تماماً عن «المحاكمة بالقتال» بكل ما تعنيه هذه الكلمات من كونها أداة قانونية لحسم أحد النزاعات. ولا يجهل أحد ما كان «للمبارزة القانونية» من أهمية في قوانين العصور الوسطى. ولا يزال الأمر مثار جدل فيما إذا كانت تلك «المبارزة القانونية» محنة وابتلاء أم لا. وفي رأي هـ. برونر وآخرين فهي ليست سوى محنة وابتلاء وحكم قاس، بينما يعتبرها آر. شرودر مجرد شكل من أشكال المحاكمة مثلها في ذلك مثل المحاكمات الأخرى.

إن حقيقة غياب «المحاكمة بالقتال» عن القوانين الأنجلوساكسونية

واقتصار الحكم بها على «النورمانديين»[1] يشير بالأحرى إلى نتيجة مفادها بالتبعية أنها لم تكن مساوية في طبيعتها «للمحاكمة بالتعذيب»[2] والتي كانت جد شائعة في إنجلترا. وتتقلص أهمية هذه المسألة فيما لو نظرنا إلى «المبارزة القانونية» على النحو الصحيح باعتبارها صراعاً مقدساً، وبطبيعته (أي الصراع المقدس) تلك فإنه كفيل ببيان أي الطرفين المتقاتلين على حق وأين يقع التفضيل الإلهي. ومن هنا فإن الاحتكام المقصود إلى السماء، كما كان الشأن فيما تلا من صور المحاكمة بالتعذيب ليس هو المعنى الأساسي. أحياناً وبالرغم من أن المبارزة القانونية كانت تنتهي نهاية مأساوية فإن فيها ما يُذكرنا بقسمات المسرح والمسرحيات، فهي لا تستغني أبداً عن الطابع الاحتفالي. وحقيقة جواز أدائها على يد مقاتلين مأجورين تشير في حد ذاتها إلى طابعها الشعائري، لأن الفعل الشعائري يمكن أن يؤديه من ينوب عن صاحبه الأصلي.

---

(1) Normans.

كلمة نورمان أو نورماندي تعني «رجال الشمال»، وهم خليط من شعوب اسكندنافية استقروا في الدنمارك والسويد والنرويج، كانوا ذوي أصول جرمانية وكانت لهم ثقافتهم الخاصة واعتادوا الملاحة في بحر البلطيق وبحر الشمال وكان بعضهم من البحارة والآخرون من الفلاحين. أُطلق على قطاع منهم اسم الفايكنج وهم من يقطنون السواحل وينخرطون في القرصنة. احتلوا شمال فرنسا ومعظم الأراضي البريطانية عدا مملكة ويسكس الساكسونية.

(2) وسيلة بدائية كانت تُصطنع لمعرفة ما إذا كان المتهم بريئاً أو مذنباً وذلك بإخضاعه لضروب من الامتحان الخطر أو المؤلم.

ومن الأمثلة المعروفة في هذا المجال، «مقاتلو الكيمبا»[1] المحترفون حسب ما ورد في القانون «الفريزياني» القديم (في إحدى مقاطعات هولندا). ومن الملاحظ أيضاً وجود قواعد اختيار الأسلحة والتسهيلات الخاصة بأفضلية الطرف الأضعف حتى تتكافأ فرص الكسب بينه وبين خصمه الأقوى مثلما يحدث حينما يُفرض على رجل يقاتل امرأة أن يظل أثناء القتال داخل حفرة تشمله حتى خصره، وهي القواعد والتسهيلات التي تتلاءم تماماً مع أي لعبة بالسلاح. وفي المراحل الأخيرة من العصور الوسطى، أصبح من المألوف أن تنتهي المبارزات القانونية دون حدوث ما لا تُحمد عقباه. ويظل التساؤل قائماً حول ما إذا كانت خاصية اللعب هذه تُعتبر علامة انحلال وتدهور أم أن علينا أن نعزوها لطبيعة التقليد ذاته والذي لا يحول، بطبيعة الحال، دون أخذ الأمر بالجدية التامة.

لقد أقيمت آخر «محاكمة بالقتال» في قضية مدنية نظرتها محكمة الاستئناف العمومية -في بريطانيا – في عام 1571 ببلدة تابعة لمنطقة وستمنستر[2] على أرض مساحتها ستين قدماً مربعة أعدت خصيصاً لهذا الغرض. وكان من المباح المقرر أن تمتد المعركة من شروق الشمس «وحتى رؤية النجوم في سقف السماء» أو حتى يتلفظ أحد

(1) Kempa.

(2) Westminister.

الغريمين- المسلحين بالتُرْس والهراوة كما حددت مواصفاتهما شرائع جماعة الكارولينغ الإكليركية – بالكلمة المخيفة «أنا جبان» ومن ثم يعتبر نفسه – رسمياً – مهزوماً مدحوراً. إن «الطقس» بأكمله كما وصفه بلاك ستون يشبه لدرجة كبيرة بعض ألوان الترفيه الرياضية التي نراها في القرى. وبما أن عنصر اللعب الغالب ملائماً أو متناسباً مع المبارزة القانونية والمبارزة الملكية الزائفة بأكملها فلا عجب إذن أن المبارزة العادية (مبارزة النزاع أو الخصومة) كما نصادفها في أوساط الشعوب الأوربية إلى يومنا هذا، لازالت تحمل الطابع المثير للسخرية ذاته. إن النزاع أو الخصومة الخاصة هدفها الانتقام للشرف الجريح.

إن الفكرتين – سواء الشرف الجريح أو ضرورة الثأر له – ترتدان إلى الفضاء البدائي الغابر، دون إغفال لدلالاتهما النفسية والاجتماعية في المجتمع الحديث. ولما كان من الواجب إشهار الخصال النبيلة والشريفة على الملأ فإن حدث وتعرضت السمعة الشريفة للتلويث أو التشهير فلا مناص من صونها والذود عنها بالصراع والقوة على الملأ بالمثل. وطالما كانت الغاية هي الإقرار بالشرف الشخصي المصون فليس من المهم إن كان هذا الشرف يقوم على الحق والحقيقة أو على أي مبدأ أخلاقي آخر. إن الاحترام الاجتماعي هو الذي يمثُل الآن على المحك ولا شيء غيره. وليس أمراً ذا بال – بالمثل – ما إن كانت

المبارزة الخاصة مشتقة أو متفرعة من المبارزة القانونية أم لا؛ إذ هما في الأساس أمر واحد، فالصراع الدائم من أجل الهيبة والكرامة، وهما قيمتان أساسيتان، يتضمن الحق والقوة في آن معاً. إن الانتقام هو الترضية المناسبة للشعور بالكرامة المهدورة أو المثلومة، ولا يهم في سبيل صون الكرامة إن كان الثأر شريراً أو إجرامياً أو رهيباً مروعاً. وفي التراث اليوناني القديم يتكرر الجمع بين من يمثل العدل ومن يمثل الانتقام والحظ. حيث نشهد التقاء رمز العدالة[1] «دايكي» مع رمز الانتقام «نميسيس» [2]. كما أن ربة العدالة «دايكي» تلتقي أيضاً مع ربة الحظ «تيخي»[3]. أما بالنسبة لمباريات المبارزة الخاصة فتكشف عن مدى تغلغلها في هوية الحكم القضائي والقانوني عندما لا تورث وراءها – مثلها في ذلك مثل المبارزة القانونية – بغضاء أو حزازة في نفوس من فقدوا بسببها قريباً أو ربيباً، شريطة أن تكون المبارزة قد جرت بالصورة المناسبة بالطبع.

لقد كانت المبارزات الخاصة تأخذ صوراً وأشكالاً متطرفة من الدموية والقسوة في الأزمنة التي تحمل ميسم السطوة العسكرية للطبقات النبيلة الأرستقراطية. فقد ينخرط كبار القوم وأعوانهم في قتال جماعي بالمسدسات وهم يمتطون صهوات جيادهم،

---

(1) Diké.

(2) Nemesis.

(3) Tyché.

وهو التزام فروسي مألوف. وهكذا كان الأمر يجري في فرنسا إبان القرن السادس عشر. وكان من الجائز أن يؤدي تجاذب تافه بالألفاظ بين سيدين نبيلين إلى تورط ستة أو ثمانية أفراد آخرين في مواجهة مميتة. ولم يكن من الشرف في شيء رفض المبارزة. ويتحدث الكاتب الفرنسي «مونتاني» عن مبارزة كتلك بين ثلاثة من حاشية الملك هنري وثلاثة من النبلاء في حاشية الدوق «دو غويز». ولقد حاول الكاردينال «ريشليو» أن يضع نهاية لهذا العرف العنيف لكن الضحايا ظلوا يفقدون حياتهم بسببه حتى عهد الملك لويس السادس عشر.

ومن ناحية أخرى، فإنه مما يتماشى مع الطابع الشعائري ويميز المبارزة الخاصة عن غيرها كون القتال فيها لا يتوخى القتل، لكن التوقف عند حد إراقة الدماء، وفي ذلك ما فيه من شفاء لغليل الكرامة والشرف. ومن هنا فإن المبارزة الحديثة على الطريقة الفرنسية والتي لا يتخطى الأمر فيها - كقاعدة عامة - جرح أحد الطرفين، لا يجب علينا أن ننظر إليها باعتبارها تخنثاً فاضحاً اعترى تقليداً رجولياً صارماً. ولأن المبارزة في جوهرها صورة من صور اللعب، فهي عمل رمزي، فليس القتل هو الهدف وإنما إراقة الدماء. ويمكننا أن نُطلق عليها اسم «الشكل المتأخر لشعيرة اللعب بالدم»، وهي الاستمرار المنهجي المنظم للضرب الذي يفضي إلى الموت خطأ في

سَوْرة من سُوَر الهياج والغضب. أما البقعة أو المنطقة التي تجري فيها المبارزة فلها كل سيماء أرضية الملاعب. كما أن الأسلحة متماثلة مثلما تتماثل أدوات أي رياضة من الرياضات، وثمة إشارة للبدء وأخرى للختام، كما أن هناك عدداً من الطلقات مقرر لا يتجاوزه أحد من الطرفين. وعندما تسيل الدماء، في نهاية المطاف، تشفي الكرامة غليلها ويُرَد الشرف إلى أهله.

من العسير علينا أن نحدد أهمية وقيمة العنصر الصراعي في حرب حقيقية بأتم معاني الكلمة. في المراحل الباكرة السحيقة من الحضارة كان القتال يفتقر إلى ما يمكن أن نسميه اللعب النظيف - بمعنى أنه لم يكن في عمومه وإجماله صراعياً. فقد كان عنف الأقوام المتوحشين يترجم إلى عروض ضارية واغتيالات متبادلة واصطياد للبشر وصيد للرؤوس.... إلخ، سيان أكان ذلك راجعاً إلى الجوع، أو الخوف، أو الدين أو بدافع من القسوة وحدها. ولا يتخيلن أحد أن بوسعنا مهما أوتينا من حسن النية أن نصف هذه المجازر بأنها عمل من أعمال الحرب. لقد برزت فكرة الحرب للوجود أول مرة عندما اعترف البشر برزانة ورشد بأن الحالة الخاصة للخصومة والعداء الشامل أمر مختلف تماماً عن المعارك والشجارات الفردية والحزازات العائلية. لقد وضع هذا التمييز -بضربة واحدة- الحرب في مكانها الحقيقي وفي المكانة التي

تستحقها باعتبارها عملاً من الأعمال الصراعية وكذلك جزءاً من الفضاء الشعائري الطقوسي.

لقد ارتفعت الحرب وسمت إلى مستوى القضايا المقدسة، وصارت تبارياً شاملاً لمختلف القوات واستبصاراً للمصائر والمقادير. وبمعنى آخر أصبحت الحرب الآن جزءاً لا يتجزأ من مُركَّب للأفكار يتضمن العدالة والقدر والشرف. وكمؤسسة دينية ذات هالة مقدسة غذتها القبائل بكل ما يحويه خيالها من الصور والأخيلة المعنوية والمادية. ولا يعني ذلك أن الحرب ستُشَن من الآن فصاعداً وقد التزمت نصاً وروحاً بمنظومة الشرف والكرامة وبالقالب الشعائري الطقوسي، ذلك أن العنف الوحشي لا يزال يفرض وجوده. بل إن ذلك يعني أن الحرب ستبدو في أعين الناس وقد اكتست بطابع الواجب المقدس وتُحاط بهالة من الشرف والكرامة، كما أن من يخوضونها سيقومون بذلك ما أمكن في اتساق وانسجام مع ذلك المثال الرفيع من الواجب المقدس والشرف والكرامة. ومع ذلك فقد ظل من الصعب على الدوام تحديد المدى الذي بلغته الحرب في تأثرها بمفاهيم وتصوراتٍ من هذا القبيل. إن أغلب ما تواتر إلينا من حكاياتٍ المعارك النبيلة بأسلوب جميل رائق يعتمد على الرؤية الأدبية، سواء لدى معاصري هذه المعارك، المتمثلة في الملاحم والأغاني، أو من تلاهم.

وثمة ما لا يحصى من آثار الخيال البطولي والرومانسي المتمثلة في هكذا ملاحم وهكذا أغان. وبالرغم من ذلك، فمن الخطأ المسارعة إلى الاستنتاج بأن هذه الهالة من النبل التي نخلعها على الحرب بالنظر إليها في ضوء المثل الأخلاقية والاعتبارات الجمالية ليست إلا «قناعاً جميلاً» أو قسوة مقنعّة. فلئن لم تكن هذه المعارك سوى خيال أدبي، فإن هذه الخيالات المتعلقة بالحرب كلعبة نبيلة في سبيل الشرف والفضيلة لا تزال إلى اليوم تلعب دوراً حيوياً في تطور الحضارة.

فمن بين ثناياها انبثق مفهوم الفروسية ومن ثم وبالضرورة انبثق بالمثل ما يعرف اليوم بالقانون الدولي. وحسب هذين العاملين، أضحت الفروسية واحداً من المحركات الكبرى لحضارة العصور الوسطى، ومهما بدا لنا أن الواقع يُكذِّب المثال ويدحضه على الدوام فإن الفروسية كانت القاعدة التي قام عليها القانون الدولي، هذا القانون الذي يشكل مع غيره أداة ضمان وأمان لا يستغني عنها المجتمع البشري بأسره.

من الممكن بيان العنصر الصراعي أو الهزلي في الحرب بإيراد نماذج عشوائية من حضارات متعددة وفي مختلف الأزمنة. دعونا أولا نأخذ مثلين من التاريخ الإغريقي. فعندما نشبت الحرب بين

المدينتين اليوبيتين[1] «خالكيس وإريتيريا»[2] في القرن السابع ق. م، جرت وقائعها بالكامل على شكل منافسة طبقاً للأعراف السائدة. وأودع الطرفان ميثاقاً مكتوباً، قبل اندلاع الحرب، بمعبد الإلهة أرتميس[3]، اتفقا فيه على جميع القواعد والأصول المتبعة في الحرب. ومن ضمن هذه القواعد تحديد زمان ومكان المواجهة، وحظر كافة القذائف من قبيل الرماح والسهام وقذف الحجارة بالمقاليع، وأجيز فقط استخدام السيوف والحراب. أما المثال الثاني، الأقل براءة والأكثر ذيوعاً فقد وقعت حوادثه بعد انتهاء معركة «سلاميس» الشهيرة إذ أبحر الإغريقيون المنتصرون إلى (اسثموس) (وكانت تسمى آنذاك أريستيا) بهدف توزيع الجوائز والمزايا والغنائم على كل من أبلى بلاء حسناً أثناء القتال. وكان على قادة الأسطول أن يقدموا اقتراعاتهم على مذبح الإله بوسيدون[4] (إله البحار عند الإغريق)، تصويتاً على الأول والثاني بين المنتصرين. وصوت كل قائد لنفسه كمركز أول، وصوت معظمهم لصالح تميستوكليز[5] في المركز الثاني مما منحه الأغلبية. إلا أن الغيرة التي دبت بين القادة

---

(1) Euoboean cities.

(2) Chalcis – Erteria.

(3) Artemis.

(4) Poseidon.

(5) Themistocles.

أحبطت جهودهم في التوصل إلى حكم.

عندما تحدث هيرودوتس (المؤرخ الإغريقي الشهير) عن معركة ميكالي[1] اعتبر الجزر والخلجان «عطايا»[2] (ايثلا) قُسمت بين الإغريق والفرس، لكنني لا أعتبر ذلك الوصف أكثر من مجاز شعبي. فهيرودوتس نفسه يساوره الشك في قيمة أي نصر في أي حرب أو في الانتهاء إلى ترجيح أي من الطرفين. ويعزى في هذا الصدد إلى القائد الفارسي ماردونيوس قوله، وهو أحد أركان حرب الملك الفارسي إكسرسيس[3]، إنه يستغرب أولاً حماقة الإغريقيين في إعلانهم الهادئ لحروبهم قبل أن يشنوها، وثانياً مضيهم قدماً لاختيار أنسب المواقع للمعارك وأخيراً في إمعانهم في التذبيح والقتل حتى لا يبقى منهم منتصر أو مهزوم. أوليس الأفضل لهم، فيما قال،تسوية نزاعاتهم عن طريق السفراء والمبعوثين، فإن ثبت عدم جدوى هذه الطريقة ولم يعد هناك مفر من شن الحرب، فليقاتلوا بكل ما أوتوا من عزم وقوة، لكن يتعين على كل طرف أن يتخير أصعب المواقع وأكثرها تحصيناً ليهاجمها.

ومن الجلي أنه كلما وحيثما تغنى الأدب بفضائل الحروب النبيلة ذات الطابع الفروسي، يكثر النقد والنقاد، مرجحين كفة الاعتبارات

---

(1) Mycale.

(2) Aethla.

(3) Xerxes.

التكتيكية والإستراتيجية لها فوق أي اعتبارات جمالية وخلقية كالشرف أو الكرامة أو ما سواهما. لكن وفيما يخص الشرف ذاته، يثير دهشتنا أن نلاحظ مدى التشابه بين التراثين العسكريين الصيني والغربي في العصور الوسطى. فطبقاً للصورة التي كونها «غرانيه» عن الحروب الصينية في العصر الإقطاعي، لم يكن في وسع أحد الحديث عن النصر ما لم يتراءى الأمير المنتصر مجللاً ومكللاً بآيات المجد والفخار فوق أرض المعركة ذاتها. وهذا الإعلان لا يتم إنجازه باختلاس الفرصة أو انتهازها ولا بالإمعان في استغلال الفرصة إلى أقصى الحدود، ولكن هذا الإجلال والتكليل يكون دائماً في حدود الاعتدال والتواضع. فالاعتدال والتواضع هما آية وعنوان فضيلة الأمير أو القائد المنتصر. وكمثال على ذلك، يورد غرانيه أن نبيلين من علية القوم، هما «تشن وتشين» عندما تواجها في معسكرين متقابلين، اصطف الجيشان على الجانبين دون أي قتال، وعندما جن الليل أوفد «تشين» رسولاً ليحذر «تشن» ويدعوه للاستعداد والتأهب: «ليس هناك أي نقص في المحاربين بكلا الجيشين! وأنا أدعوك وألزمك بمواجهتنا غداً!» لكن حاشية «تشن» لاحظوا أن نظرات الرسول زائغة، وأن نبرات صوته مرتعشة وغير واثقة. لقد هُزم «تشينْ» سلفاً دون أن يبدأ القتال. وقالوا: «إن جيش «تشينْ» خائف منا! وسوف يولي الأدبار هارباً من أرض المعركة.فدعنا

نحاصرهم ونطوقهم بحيث لا يكون وراءهم إلا النهر! قطعاً سوف نهزمهم شر هزيمة». وبالرغم من ذلك لم يتحرك جيش تشن وكان بوسع جيش العدو أن يمضي دون أن يعترض سبيله أحد. وقد وصل الأمر بالبعض للقول «ليس من الإنسانية في شيء ألا نحصي القتلى والجرحى! من الجبن ألا ننتظر الوقت المناسب وألا نضغط بكل ما أوتينا من قوة على العدو في أحد الممرات الخطرة». إلا أن جيش تشن التزم الهدوء وترك الأعداء ينسحبون في سلام.

وفي سياق متصل فقد رفض أحد القادة المنتصرين بإباء، وبما يليق به من تواضع، أن يقام له نصب تذكاري في موقع أرض المعركة وقال «ربما كان هذا الأمر مناسباً في الأزمنة الغابرة، حين كان عظماء الملوك يشعون بألق كل فضيلة حازوا عليها، واستحقوها لشنهم الحرب على أعداء الرب ولجعلهم الأشرار عبرة للعالمين. لكن الأمر اختلف في أيامنا هذه إذ لم يعد هناك خطاة عصاة يستحقون ما ينزل بهم من عقاب، وإنما ثمة أتباع خانعون فقط ينفذون ما يؤمرون به ليبرهنوا على ولائهم لسادتهم إلى أن يلقوا حتفهم. أهذه قضية عادلة يستحق المرء عنها إقامة نصب تذكاري تخليداً لبطولته؟».

لقد كان مخطط إقامة المخيمات العسكرية يتضمن نشرها على جهات الأفق الأربع. وكان كل ما يتعلق بترتيبات إقامة المعسكرات الحربية، في العهود الزاهرة ثقافياً وحضارياً كما هو الشأن في الصين

القديمة، معروفا بدقة وذا دلالة مقدسة، إذ كان المعسكر يصاغ على صورة ومثال العاصمة الإمبراطورية التي كانت بدورها مدينة سماوية (لا يزال الصينيون يطلقون إلى اليوم على بكين عاصمة البلاد اسم المدينة السماوية) ولا شك أن المنشآت العسكرية الرومانية كانت تحمل آثاراً ذات أصول شعائرية دينية وفق ما ورد في دراسة ف. موللر وآخرون. وعلى الرغم من أن هذه الترتيبات قد تلاشت تماماً بحلول الممالك المسيحية في أوروبا العصور الوسطى فإن معسكر الملك شارل الجريء - الذي حاصر «نيوس»[1] في عام 1475- قد أقيم على نحو فخم وتم تزيينه بشكل بديع ممّا يشي بالعلاقة الوطيدة بين الحرب والمسابقة ومن ثم اللعب.

وثمة تقليد مأخوذ عن الحرب كلعبة نبيلة وشريفة، ولا يزال هذا التقليد مستمراً حتى حروبنا اللاإنسانية اليوم، ألا وهو تبادل بعض آيات المودة والكياسة مع الأعداء. ولا يعدم المرء وجود صور من الهزل والسخرية مما يزيد من الإحساس بالطابع اللعبي للحروب، فقد اعتاد أمراء الحرب الصينيون في الأزمنة الغابرة أن يتبادلوا جِرار الخمر والنبيذ التي كانوا يشربونها بوقار وهم يتذكرون ما كان بينهم من ماضٍ زاخر بالطمأنينة والسلام، ويتبادلون توكيدات الاحترام والتبجيل فيحيون واحدهم الآخر بكل صنوف التحيات والمجاملات

(1) Neuss.

والإكبار ويقايضون الأسلحة فيما بينهم مثلما فعل «غلاوكوس» مع «ديوميدس». وحتى أثناء حصار بريدا[1] (ليس الحصار الشهير في عام 1625 الذي خلدته لوحة «فيلاسكيز» الشهيرة «الرماح»، وإنما الذي تم في عام 1637 عندما استعاد الألمان البلدة تحت لواء الملك فردريك هنري الأورانجي)، إذ قام القائد الإسباني بإرسال عربة تم الاستيلاء عليها وأربعة جنود أسرهم السكان المحاصرون ليعودوا إلى مالكهم وقائدهم الكونت «ناساو» كأمارة من أمارات المجاملة والمودة، ومعهم هدية عبارة عن تسعمائة غيلدر (عملة هولندية) ليوزعها على جنوده. وأحياناً كان الطرفان المتحاربان يتبادلان النصائح المضللة. وثمة مثال صيني آخر في هذا المقام إذ أخذ أحد المحاربين، في واحدة من الحملات التي لا حصر لها والتي شنها أمير الحرب «تشن» ضد أمير الحرب «تشو»، يُبين لعدوه بصبر وأناة يثيران الضيق في النفس كيف يمكنه استنقاذ عربته الحربية من وحل الطريق إن علقت فيه. فما عاد عليه نصحه هذا بالشكر أو الامتنان بل بالغمز واللمز إذ قال له خصمه «إننا لسنا مهرة بالقدر الكافي في فنون الفرار من ساحة القتال كما يفعل مواطنو بلادكم العظيمة!».

وفي عام 1400 قام أحد كونتات «ڤيرنبورغ» بإعلان بلدة «آخن» بالدعوة للقتال مُحدداً في دعوته الزمان والمكان، ناصحاً جمهور

---

(1) Breda.

البلدة بأن يصطحبوا معهم آنذاك عمدة بلدة تيمي «جوليك» الذي كان سبب الشقاق وتعكير الصفو. إن مثل هذا التحديد للزمان والمكان في معركة من المعارك لمن الأهمية بمكان لمن يتعامل مع الحرب باعتبارها منافسة شريفة بقدر ما هي في الوقت ذاته قراراً قانونياً. إن العبارة التي تعني «تخصيص مكان للمعركة»[1] يطابق الكلمة الألمانية التي تعني «تحديد نطاق حرم المحكمة»[2]، وهو ما يسير حرفياً مع ما ورد في مصادر نرويجية قديمة حيث كانت أرض المعركة يتم تمييزها بأسافين من الخشب أو قضبان من خشب البندق. ولا تزال هذه الفكرة حية إلى اليوم في الاصطلاح الإنجليزي الذي يعني «المعركة المرتبة»[3] أو ذات المكان المحدد كما يعني أن المعركة تسير وفقاً للقواعد والضوابط الحربية. ومن العسير بمكان التيقن من مدى الجدية التي كان الأطراف يتعاملون بها مع مسألة تحديد أرض المعركة عندما تدور رحى الحرب، فمن حيث أهمية شعائريتها وقدسيتها فلابد من تحققها رمزياً برفع علامة أو شارة تمثل أو ترمز للحد الفاصل أو السياج المانع.

أما بالنسبة لتحديد المكان والزمان في عرض احتفالي،كما سبقت الإشارة إلى ذلك،فإن تاريخ العصور الوسطى يعج بالأمثلة.

---

(1) Heading in.

(2) Hegen.

(3) Pitched battle.

صحيح أن القاعدة السائدة وقتها هي رفض العرض أو اعتباره كأن لم يكن، مما يؤكد لنا الطابع الشكلي الصرف لهذا التقليد. لقد أبلغ الملك «شارل دو آنجو» الكونت «وليام الهولندي» أنه هو وجيشه سينتظرون قدومه للمعركة على مروج بلدة «أسكي». ويشبه ذلك ما فعله الدوق «جون أوف باريانت»، أو «جون البارباني» لو جاز التعبير، عندما أرسل مبعوثاً يحمل سيفاً مشهراً إلى الملك جون حاكم «بوهيميا» بعرض يتضمن تحديد مكان المعركة علاوة على تحديد يوم الأربعاء مع رجاء الإجابة وتقديم عرض معدل إن لزم الأمر. وبالرغم من أن الملك كان مثالاً للفروسية إلا أنه ترك الدوق معلقاً دون إجابة لمدة ثلاثة أيام قضاها تحت المطر الغزير. كما أن موقعة «كريسي»[1] سبقها تبادل الرسائل بين ملك فرنسا والملك إدوارد الإنجليزي، حيث عرض الأول على الثاني تخير أحد مكانين للمعركة وأربعة أيام متفرقة أو أكثر إن شاء. فما كان من ملك إنجلترا إلا أن رد بأنه لا يستطيع عبور نهر السين وأنه كان مستعداً للقاء جيش العدو منذ ثلاثة أيام. وفي بلدة «ناخيرا» بإسبانيا في عام 1367 تخلى هنري حاكم «تراستمارا» عن موقعه المتميز الاستراتيجي حتى يتمكن من لقاء العدو بأي ثمن على أرض مكشوفة فانتهت المعركة بهزيمته شر هزيمة. وتخبرنا وكالة دومي للأنباء أنه بعد سقوط

(1) Crécy.

مدينة «كانتون» الصينية في ديسمبر 1938 عرض القائد الياباني على الجنرال «شيانغ كايشيك» قائد الجيش الصيني القيام بمعركة فاصلة في سهول جنوبي الصين إنقاذاً لسمعته وشرفه العسكري مع اعتبار قراره نهاية «لكل ما حدث».

وثمة تقاليد عسكرية أخرى، ترجع إلى العصور الوسطى تسير على نفس منوال تحديد المكان والزمان ومن أمثلتها «موقع الشرف»، حيث يتعين على القائد المنتصر وفقاً لنظام المعركة ومقتضياتها أن يبقى في الساحة لمدة ثلاثة أيام بعد انقضاء الحرب. وكان القادة والملوك يتبارون في تنفيذ هذا الشق بشغف وحماسة كبيرين. وأحياناً كان حق استهلال الحرب مثبتاً في ميثاق أو عهد أو معترفٍ به كحق متوارث ومحصور في عائلات نبيلة بعينها. وغالباً ما أدى التناحر والجدال في هذه المسألة إلى عواقب دموية وخيمة. في عام 1396 كان ثمة جيش من نخبة ممتازة من الفرسان، الذين عركتهم الحروب القرية في فرنسا وصقلت مواهبهم العسكرية، قد شنوا حملة صليبية على الأتراك، داخَلهم أثناءها الغرور والثقة الزائدة، ومما زاد الطين بلة استغراقهم في المساومة والمماحكة على حق أولوية البدء في القتال مما أطاح بفرص انتصارهم التي ذهبت أدراج الرياح فكان أن أباد الأتراك جيشهم عن آخره في موقعة «نيقوبوليس». أما فيما يختص بتقليد البقاء في ساحة المعركة بعد انقضائها لمدة ثلاثة

أيام، فمن الأرجح أننا نشتم في هذا الأمر المتكرر الحدوث بعضاً من تثبيت الوضع القانوني الجديد. وبأي مقياس كان فإن من المؤكد أن كل هذه الطرائق الاحتفالية والشعائرية التي حفظها لنا التراث في كل أنحاء العالم، تبين لنا دون لبس أن الحرب متأصلة ومتغلغلة في العوالم البدائية للمنافسة الدائبة وحامية الوطيس، حيث تنضفر بحميمية وتتمازج بقوة منظومة الألعاب والصراعات، وحيث تتداخل العدالة والقدر والحظ.

إن المثال البدائي للشرف والنبل - الذي يعود في الأصل البعيد للخطيئة الأولى وأم الخطايا كلها - خطيئة الكِبْر - قد حلت محله في أكثر من وجه من وجوه التقدم الحضاري مُثُل العدالة أو فلنقل تمسحت به، ومهما كان من سوء التطبيق وبؤس الحال فإنه ومنذ ذلك الحين أصبحت المعيار المسلم به والمرغوب فيه من قبل المجتمع البشري الذي انتقل من طور شتات العشائر والقبائل إلى طور الدول والأمم المتحدة. إن «قانون الأمم» المشتق من عالم الصراع كضمير للأمم أو كصوت لهذا الضمير وُجد ليقول: «إن كل ما يتعارض مع الشرف، هو كل ما يتعارض مع القواعد». ومنذ أن ظهر للوجود نظام ناجز للالتزام الدولي قائم على الأخلاق لم يعد ثمة مجال للعامل الصراعي في العلاقات بين الدول، حيث إن النظام الدولي القائم على القانون حاول أن يسمو بغريزة الصراع السياسي إلى آفاق

العدل والمساواة بكل ما تعني هاتان الكلمتان من معايير ودلالات.

فليس ثمة ما يوجب - نظرياً على الأقل - نشوب حروب صراعية في مجتمع دولي قَيد نفسه بقانون دولي معترف به على نطاق شامل من كافة أعضاء هذا المجتمع. ومع ذلك، فإن مجتمعاً دولياً على هذه الشاكلة لن يكون في مقدوره أن يتخلص من كل أثر أو ملمح من آثار وملامح مجتمع اللعب ودنيا الألعاب. حيث مبدأ الحقوق المتساوية، وأشكال التبادل الدبلوماسي، ومبدأ الالتزام المتبادل باحترام التعهدات حتى في حالة وقوع الحرب، التي من شأنها رسمياً إبطال حالة السلام. وثمة دائماً مشابهات شكلية لقواعد اللعب طالما تقيدنا بها واعترفنا بها دون غيرها، أي طالما استمرت حاجتنا إلى سيادة النظام وهيمنة القانون في سائر العلاقات الإنسانية. ومن ثم فليس هناك ما يمنع من أن نخلع على المجتمع كله صفة اللعب -بمعنى صوري بحت - إن وضعنا في اعتبارنا أن هذه اللعبة هي الأساس الحي لكل الحضارات.

ولما كانت الأمور قد آلت في أيامنا هذه إلى منعرج يُشير إلى إنكار الكثيرين للقانون الدولي وتنكرهم له وعدم مراعاتهم لقواعده باعتباره الأساس الذي لا غنى عنه بتاتاً للتعايش الثقافي والحضاري، إذ بمجرد أن يتنكر عضو أو أكثر من مجتمع الدول - فعلياً - للطبيعة التضامنية للقانون الدولي، وعوضاً عن ذلك - يعلي - سواء نظرياً

أو عملياً – من شأن مصالح وقوة جماعته الوطنية أو القومية سواء أكانت أمة، أو حزباً، أو طبقة، أو كنيسة أو أياً ما كانت باعتبارها المعيار الوحيد للسلوك السياسي، فإن النتيجة الحتمية لذلك لا تتمثل فقط في امحاء آخر أثر لروح اللعب سحيقة القدم، وإنما كذلك في آن معاً يتلاشى أي ادعاء بالحضارة أو أي تشبث بقيمها على الإطلاق. وعندئذ لا يكون أمام المجتمع البشري إلا الغرق في حمأة الهمجية، وتستعيد بذلك روح العنف الصميم سائر دلالالتها العتيقة الموغلة في القدم. وإنما يؤشر هذا كله إلى أن غياب روح اللعب عن دنيا البشر يساوي بالضبط استحالة الحضارة. ومع ذلك، فإننا لا نعدم وجود الباعث الصراعي حتى في أكثر المجتمعات تفككاً وتحللاً من الروابط القانونية، ذلك أنه باعث عميق التأصل في بنية هكذا مجتمع.

إن الرغبة المتأصلة في الأسبقية ستظل تدفع بمراكز القوى في هكذا مجتمعات إلى التضارب والتصارع، وقد تفضي بهم إلى مالا يمكن تصوره من الهوس وجنون العظمة المتطرفَين. وهنا لا يهم في كثير أو قليل ما إن كنت ممن يتشبثون بنظريات الأمس القريب التي تفسر التاريخ باعتباره نتاجاً «للقوى الاقتصادية الحتمية غير القابلة للتغيير» أو كنت من الذين يرفعون شعار العولمة الجديد «ڤيلتانشونغن»[1]، والذين ما فعلوا سوى أن اختلقوا اسماً علمياً زائفاً وألصقوه زوراً

(1) Weltanschauungen.

وبهتاناً بالرغبة الإنسانية الأزلية في النجاح والتفوق. هذه الرغبة التي كانت في أعمق أعماقها على الدوام الظمأ للفوز علماً بأننا ندرك جيداً أن ذلك الشكل من أشكال «الفوز» لن يجلب علينا سوى الخسران. ومما لا شك فيه أن التنافس على المراتب الأولى في البدايات الأولى للحضارة كان عاملاً بناءً ونبيلاً. فعند امتزاج التنافس مع براءة ذهنية أصيلة لا تُنكر، وحس قوي بالشرف والكرامة تفتق ذلك كله عن روح شجاعةٍ شخصيةٍ مترفعةٍ وأبيَّة كانت من ألزم لوازم ثقافة وحضارة غضتين فتيتين.

وليس هذا فحسب، إذ إن الأشكال الثقافية المختلفة ذاتها ستنمو وتزدهر في خضم هذه المنافسات والمسابقات الدينية الدائبة المتكررة، ومن خلالها وبها ستتكشف بنية المجتمع وتتضح معالمها. ولا يمكننا أن نرى الحياة النبيلة إلا كلعبة مفعمة بالبهجة والانتعاش في جو زاخر بالشجاعة والشرف. ولسوء الحظ، فإنه لم يتح للحرب - في المجتمعات البدائية العتيقة - بكل ما كانت تتسم به من ضراوة وفظاعة أن تفسح للعب النبيل سوى متنفسٍ جدّ ضئيل. ولا يمكننا بأي حال أن نتصور العنف الدموي باعتباره شكلاً من أشكال اللعب النبيل الأصيل، وعليه فإن اللعبة كلعبة لا يمكن ممارستها والتمتع بها كلياً إلا كخيال اجتماعي وجمالي. ولعل هذا ما يفسر لنا حنين المجتمع - أي مجتمع- المتكرر للهروب نحو آفاق الخيالات

العذبة للحياة البطولية، التي لا تمارس ولا تُعاش إلا في عوالم الشرف والفضيلة والجمال، عوالم المثل والقيم العليا.

إن هاتيك الدوافع النبيلة، التي لا تتحقق سوى في عالم الأسطورة أو دنيا الخرافة، كانت من بين أهم وأقوى دوافع التحضر والحضارة. لقد تفتق عنها مراراً وتكراراً نظام للرياضات العسكرية وأنظمة احتفالية للألعاب الاجتماعية تضافرا سوياً في صبغ الحياة الواقعية بصبغة الخيال الشعري، كما هو الشأن مع شعر الفروسية بالعصور الوسطى وشعر «البوشيدو»[1] الياباني. وهكذا فإن سلطة الخيال ذاتها أخذت توجه الطبقة النبيلة وتهيمن على دوافعها بشحذها الهمم وتساميها بأحاسيس الواجب والالتزام. إن مثال المنافسة النبيلة لا يتجلى إلا في مجتمع تخضع فيه طبقة النبلاء العسكرية ذات الإقطاعيات المحدودة لحكم عاهل أو ملك إلهي أو مقدس، وحيث لا يكون ثمة إلا واجب واحد مركزي في حياتهم ألا وهو الولاء للسيد الأعلى.

وثمة فقط، في مجتمع كهذا ذي بنية إقطاعية، وحيث لا حاجة فيه إلى البشر الأحرار، بوسع الفروسية أن تنتعش وتزدهر وفي معيتها بالتبعية المسابقات والمبارزات. وإنما فقط في ظل الأرستقراطية الإقطاعية يقوم السادة النبلاء بالحلف بأغلظ الأيمان

---

(1) Bushido.

على إنجاز الانتصارات غير المسبوقة، وتصبح الرايات وشارات النبالة وشعاراتها وخوذها وما سواها أموراً يُبجلها الناس ويوقرونها غاية التوقير، وفي هذا المناخ فقط تتفتق وتزدهر أنظمة الفروسية وقواعدها وتصبح المراتب والأسبقيات هي أهم غايات الحياة. وليس ثمة تاريخياً سوى الأرستقراطية الإقطاعية كطبقة أمكنها أن توفر الوقت لإنجاز كل ما هو فروسي. إن الطابع الأساسي لكل ذلك المُركَّب من المُثُل، والآداب، والمؤسسات يمكن الاطلاع عليه عن كثب في أرض وبلاد الشمس المشرقة (اليابان) بأكثر مما يتيسر لنا في العصور الوسطى المسيحية أو في بلدان الإسلام.

لقد اعتنق محاربو الساموراي اليابانيون عقيدة أن ما هو خطير وجسيم بالنسبة للإنسان العادي إنما هو في الحقيقة لعبة بالنسبة للإنسان الجسور. إن رباطة الجأش في مواجهة الخطوب والموت هي أسمى المهام في نظره. وقد لا يكون من قبيل المبالغة إن قلنا أن مسابقات الهجاء التي تعرضنا لها آنفاً كانت تتخذ في بعض الأحيان صورة امتحان لجَلد وصبر المتهاجين وقدرتهم على تلقي سهام النقد والتجريح، وحيث يصبح الانضباط وشهامة الفارس ومروءته مرآة لنهج البطولة الذي اختطه الفرسان لحياتهم. وآية هذه البطولة هي ترفُّع نفوس الفرسان على كل أمور الحياة المادية. وإنما يقاس النبل عند اليابانيين بمقدار استغراق الإنسان النبيل في تعليم وثقافة ساميين

إلى الحد الذي لايعود يُعرف فيه، إن طبعاً أو تطبعاً، قيمة، أي قيمة، للمال والنقود.

وقد ذكرت بعض المصادر أن أميراً يابانياً يُدعي «كينشين» دخل في حرب مع أمير آخر يدعى «شينغين» كان يعيش في إحدى المناطق الجبلية، وقام طرف ثالث بإخبار «كينشين»، برغم أنه ليس في حالة عداوة مع الأمير «شينغين»، بأنه قد قطع إمدادات الملح عن الأمير «شينغين»، فما كان من «كينشين» إلا أن أمر أعوانه بتزويد العدو بالملح الذي يحتاجه، معرباً عن احتقاره لحرب اقتصادية من هذا القبيل قائلاً «أنا لا أحارب بالملح وإنما بالسيف». ولا ريب في أن هذه المثل من الفروسية والولاء والشجاعة وضبط النفس قد أسهمت بالكثير في الحضارة التي احتضنتها، وأسدت إليها صنيعاً عظيماً. ولئن كان الجانب الأكبر من هذه المثل مجرد خيالات وأمنيات، فإنه مع ذلك وبكل تأكيد قد تغلغل بصورة ما في الحياة العامة للناس وفي مناهج التعليم بالمدارس والجامعات.

ولكن فيما وراء الأثر الذي خلفته الملاحم والولع الرومانتيكي، فإن الصورة الواقعية التاريخية لنماذج الفروسية المرموقة قد طرأ عليها ومرت غالباً بتحولات مثيرة مما حدا – أحياناً – ببعضهم وهم من أكثر الناس نزاهة وتجرداً وعظمة أن يمتدحوا الحرب، يخايلهم من وراء غبارها سراب التراث والتقاليد الفروسية. وهو السراب

الذي يحجب خلفه ظلاً عملاقاً لواقع تاريخي هزيل لا يستحق كل هذه الهالة وكل هذا التمجيد. لقد كانت الفكرة التي اضطلع «راسكين»[1] 1819–1900 بالترويج لها باذلاً في سبيل ذلك جهداً خارقاً – هي أن الحرب ينبوع الفضائل والإنجازات الإنسانية. انظروا إليه وهو يخطب في حشد من الطلاب العسكريين المبتدئين في «وُلويتش»[2]، معتبراً الحرب الشرط المطلق لصياغة كل المبادئ النبيلة والبريئة للسلام.

يقول راسكين: «ليس ثمة فن عظيم وُجد على سطح البسيطة إلا في أحضان أمة من الجنود المحاربين، ولا يمكن أن يكون ثمة فن عظيم في أمة لا تعرف للمعارك والقتال طريقاً»... إلخ. ويستطرد راسكين قائلاً: «لقد تبين لي باختصار أن كل الأمم العظيمة ما عرفت صدق القول ولا قوة الاعتقاد إلا في خضم الحرب، فهذه القيم والفضائل لا تزدهر إلا بالحرب ولا يذهب بها ويبددها إلا الركون إلى السلام، نتعلمها في أتون الحرب، ويضللنا عنها السلام، نكتسبها ونكد في

---

(1) Ruskin.

جون راسكين: شاعر وناقد ومفكر بريطاني أثرت كتاباته بشكل كبير في العصر الفيكتوري والعصر الإدواردي وكان من الداعمين للمذهب الطبيعي في الفن. كان له العديد من الدراسات الاجتماعية التي تناولت الارتباطات بين القضايا الاجتماعية والأخلاقية والثقافية، وقد تركت تلك المؤلفات أثراً كبيراً على تطور الاشتراكية المسيحية.

(2) Woolwich.

تحصيلها بالحرب، ولا يعمل السلام إلا على خيانتها والتنكر لها، في كلمة واحدة هي قيم وفضائل تجلبها الحروب ولا يقوم السلام إلا بتبديدها وإهدارها». واقع الأمر أن ثمة قدراً عظيماً من الحق فيما ذهب إليه راسكين، وأن ذلك القدر من الحق والحقيقة قد سيق على نحو تهكمي لاذع. حَسْبُ راسكين تراجع خطابه الناري هذا ليقر خلاله بأن هذا لا يصح ولا ينطبق على كل الحروب.

ويعتقد راسكين، كما يقول: إن «الحرب الخلاقة أو المبدعة هي الحرب التي في خضمها يروض البشر توقهم الطبيعي وحبهم للمنافسة بالتراضي منتجين بذلك ضروباً من اللعب الجميل، وإن يكن فتاكاً في الوقت ذاته». ويعتقد راسكين أن البشرية توزعت منذ بداياتها الأولى إلى «جنسين»، أولهما جنس العمال وثانيهما جنس اللاعبين، الأول هو من يحرث الأرض ويصنع الأشياء ويبني العمائر، ومن جهة أخرى هو من ينهض نهوضاً كاملاً بأعباء الحياة وضروراتها. أما الجنس الآخر فهم الأشخاص المتوقدون بالنشاط والذين يحتاجون باستمرار لتجديد نشاطهم وهمتهم، أولئك الذين يستغلون وبصورة متواصلة أنظمة الإنتاج وطرائق العمل والكدح وكأنها ماشية ودواب تارة، وتارة أخرى باعتبارها دمى وعرائس أو قطع شطرنج يحركونها فوق مسرح الحرب أو في ساحات لعبة الموت.

ثمة مسحة من الإنسان الأعلى (السوبرمان) فيما أعلنه راسكين، ونغمة رخيصة من التضليل والإيهام، لكن ما يعنينا هنا مما ورد في هذه الفقرة هو حقيقة أن راسكين قد أدرك على نحو صائب قيمة عنصر اللعب في الحروب القديمة، وفي مذهبه واعتقاده فإن مثال «الحرب الخلاقة والمبدعة» قد تحقق في إسبرطة الإغريقية وفي فروسية العصور الوسطى. إلا أن راسكين لم يلبث وقتاً كبيراً بعد تصريحاته تلك التي استشهدنا بها آنفا حتى حملته أمانة الاعتقاد وجدية القصد ورجاحة العقل على أن يكبح جماح مذهبه وغلواء فكرته فيقدم «شجباً» صريحاً للحرب الحديثة، حرب عام 1865، ومن الواضح أن راسكين قدم شجبه هذا وخاطره مهموم بالحرب الأهلية الإجرامية المستعرة آنذاك على الضفة الأخرى من الأطلنطي[1].

ومن بين الفضائل الإنسانية - أليس من الأنسب أن نقول «المزايا»؟- ثمة واحدة يلوح لنا أنها انبثقت مباشرة من غمار حياة المحاربين الأرستقراطية الصراعية في الأزمنة الغابرة: ألا وهي فضيلة الولاء. والولاء هو إخضاع الذات لشخص أو لقضية أو لفكرة دون جدال أو مناقشة لدواعي وأسباب هذا الخضوع أو شك في طبيعته المطلقة. ومن هنا فإن هذا النهج ذو علاقة وطيدة مع اللعب. وليس

(1). يقصد في الولايات المتحدة حيث وقعت أحداث «الحرب الأهلية» بين الشمال والجنوب على خلفية توحيد البلاد وتحرير العبيد

من العسير علينا بحال أن نستخلص هذه الفضيلة أو المزية من صميم عالم اللعب أو الألعاب، وهي الفضيلة ذات الأبعاد الخيّرة إن بقيت في حدود صورتها البريئة النقية فإن حدث وانحرفت عن طبيعتها استحالت إلى بذرة شيطانية خبيثة. ولو صح ما قلناه، فمن المؤكد أن التربة التي أزهرت فيها الفروسية وترعرعت قد غلّت حصاداً وافراً من ثمار الحضارة الحقيقية الأولى.

لقد تفتق عن هذا التصور السحيق للحرب كلعبة نبيلة سائر الملاحم وسائر الآثار الغنائية الشاعرية في أرفع صورها، وفنون الزخرفة والتزيين فائقة الجمال وكافة ألوان المهرجانات والاحتفالات البديعة. ثمة خط ممتد ينتظم الفارس والرجل الشريف ابن القرن السابع عشر وصولاً إلى السيد الماجد ابن العصر الحديث، ولقد أضافت البلدان اللاتينية في الغرب الأوروبي إلى هذه الطائفة مثال الفارس العاشق الذي تندغم في شخصه سجايا الفروسية وعواطف العشق اندغاماً يستحيل فيه ومعه فصل الجانبين أو التفريق بينهما لأنهما بمثابة اللُحمة والسداة في آن معاً.

يتبقى بعد كل ما سلف أمر واحد يتعين قوله ألا وهو أن حديثنا عن كل هذا باعتباره «الثمار الأولى للحضارة» قد يكون مدعاة لإغفال الأصل الديني لهذه الثمار. فكل ما نعتبره تاريخياً أو فنياً أو أدبياً لعبة جميلة ونبيلة إنما هو في حقيقة أمره وأول منشئه لعبة دينية.

فما المبارزات بالسيف أو بغيره، وما الطقوس، وما العهود والمواثيق، وما المراتب والرتب والألقاب إلا آثار الطقوس البدائية السحيقة. إن الروابط بين حلقات هذا التطور المتطاول مازالت غائبة عنا لحد الآن. لقد استنفدت فروسية العصور الوسطى المسيحية ذاتها – كما عرفناها – في المحافظة المصطنعة أو الشكلية أو إعادة صقل وتجديد عناصر ثقافية وحضارية معينة آلت إليها من ماضٍ عفا عليه النسيان أمداً طويلاً. لكن هذا العتاد الفخم من مدونات الشرف، وآداب السلوك الملوكي، وشارات النبالة وأنظمة الفروسية وطرائق المبارزات لم يكن قد فقد بعد معانيه ودلالاته حتى نهايات العصور الوسطى. لقد تصادف – ويا لها من صدفة – وأنا عاكف على رصد وتوصيف الغاية من وراء كل ذلك في كتابي الأسبق أن سطعت في رأسي لأول مرة فكرة العلاقة الوطيدة بين الحضارة واللعب.

الفصل السادس

اللعب والمعرفة

إن الباعث على التميز والأسبقية يُعبر عن نفسه في صور وأشكال كثيرة بالقدر الذي تُتيحه ظروف المجتمع وتسمح به. وتتنوع أشكال المنافسة على التميز والأسبقية بين البشر بتنوع ما يتوقعونه من عوائد وجوائز المجازفة والمغامرة. فقد يكون الأمر أحياناً متروكاً للصدفة والحظ وتارة للقوة الجسدية، وأخرى رهن البراعة اليدوية أو الذهنية وأخيراً بيد القتال الدموي، أو قد يأخذ الأمر صورة منافسات في قوة البأس والجلد، أو المهارة، وسعة المعرفة، أو المباهاة والمفاخرة، أو في الدهاء والمكر. فقد يتطلب الأمر إجراء اختبار للقوة أو تقديم نموذج من نماذج الفنون والحِرَف كطَرق وإرهاف السيوف أو ارتجال قصيدة عصماء. وعلى من يتقدم أن يكون متأهباً للإجابة عن أي سؤال يعنُّ للممتحنين. وقد تأخذ المسابقة صورة الأحاجي والألغاز، أو الرهان،أو الدعوى القضائية، أو التعهد بشيء أو فض غموض بعض المعضلات.

لكن وأياً كان شكل هذه المسابقة فدائماً هي لعبة من الألعاب، ويتعين علينا من هذه الزاوية – وهذه الزاوية بالذات – أن نفسر

وظيفتها الثقافية. إن المشابهة المدهشة التي تتوزع على الملامح المشتركة للتقاليد الصراعية في سائر الحضارات والثقافات تبلغ مداها وذروتها في الإثارة والإدهاش حين نتمعنها في نطاق العقل البشري ذاته أي فيما يراكمه ذلك العقل من معرفة وحكمة. بالنسبة للإنسان البدائي، فإن الفعل والمغامرة قوة عادية لكن المعرفة قوة سحرية. بالنسبة له فإن كل معرفة قائمة بذاتها هي معرفة دينية مقدسة – مقصورة على أهل العلم– وإعجازية لا يقدر عليها سوى أولو الحكمة، ذلك أن أي علم أو معرفة إنما يضرب بجذوره في عمق النظام الكوني بذاته.

إن السنن الكونية التي حددتها الآلهة والتي تهيمن على كل الظواهر الكونية، وعلى جميع الأشياء والتي يُعزى استمرارها وتواصلها إلى إقامة البشر للشعائر الدينية هي التي طالما ركزت على الاستزادة من نعمة الحياة، وعلى خلاص البشر وتحررهم من جبرية الضرورة. هذا النظام الكوني «رتام»[1] كما يُطلق عليه بالسنسكريتية (إحدى اللغات الهندية القديمة الكبرى) لا يضمنه شيء أو قوة –أياً كانت– إلا القوة القاهرة للعلم بالأمور القدسية وبأسمائها الخفية المقدسة، وبأصل الكون والعالم. ولهذه الأسباب والدواعي فثمة ضرورة لعمل المسابقات التي تدور حول تلك المعرفة المقدسة في

(1) Rtam.

الأعياد الدينية، لأن الكلمة المنطوقة ذات أثر سحري مباشر على نظام وسنن الكون. إن مسابقات المعرفة بالغيب متأصلة في أعماق الشعائر الدينية وتشكل ركناً أساسياً في هذه الشعائر. إن الأسئلة التي كان الكهنة الإغريق يطرحونها على بعضهم البعض على سبيل التحدي كانت أحاجي وألغازاً بالمعنى الأتم للكلمة تشبه ألغاز أو أحاجي الألعاب الخطرة المميتة في أيامنا هذه ولكنها تختلف من حيث فحواها الدينية.

وتتجلى وظيفة هذه المسابقات في فض مغاليق الأسرار المقدسة بأعظم ما تتجلى في العقيدة والمعارف الـڤيدية (نسبة إلى الـڤيدا وهي كتب الهندوس الدينية الأربعة). ولطالما كانت هذه المسابقات ركناً ركيناً من الاحتفالات القربانية، تستوي في أهميتها مع تقديم القربان أو الأضحية ذاتها. فالبراهمة[1] (أتباع طائفة هندوسية ذات شأن) يتنافسون في «الغاتا ڤيديا»[2] أي «المعرفة بالأصول» وفي «البراهموديا»[3] التي لا يحسن تأديتها إلا من يقدرون على «امتلاك ناصية الكلام في المقدسات». ومن هذه الأسماء والتسميات يمكننا أن نستنبط بوضوح ويسر أن الأسئلة التي كانت تُطرح هي في الأساس ذات طبيعة كونية أو

(1) Brahmins.

(2) Jatavidya.

(3) Brahmodya.

تحوي تساؤلات عن أصل ونشأة الكون.

وثمة تراتيل وترانيم عديدة بين نصوص «الريغ- ڤيدا» المقدسة عند الهندوس تضم بين دفتيها الخلاصة الشعرية المباشرة لهكذا مسابقات. وعلى سبيل المثال نجد أن الترنيمة الأولى في هذه السلسلة تتراوح بين التعرض للظواهر الكونية وبين التطرق لتفاصيل العملية القربانية ذاتها: «إنني أسألك عن أقصى نهايات الأرض، وأسألك أين تقع سُرَّة الأرض؟ إنني أسألك عن بذرة الفحل من الخيل، أسألك ما هي زبدة القول أو خلاصة البلاغة؟». أما الترنيمة الثانية فتصف الآلهة الكبرى بما يعزى إليها من قدرات في عشر أحاج نموذجية وعلى المجيب أن يقدم اسم كل إله عقب النطق بالأحجية: «أحدهم متورد الوجه بني اللون، على صورة رجل، كريم معطاء، شاب غض، يتزين بالذهب (الإله سوما). وآخر نزل كالنور المتألق في رحم أمه، وهو أحكم الآلهة كلها (الإله آغني)... إلخ».

إن العنصر المهيمن على هذه الترانيم والمزامير هو شكلها الإلغازي كما أن حلها يتوقف على علم المجيب بالمقدسات والشعائر ورموزها. لكن قالب الأحجية هذا يطوي في ثناياه وبين أعطافه الحكمة البالغة فيما يتعلق بأصول نشأة الكون والوجود. ولعل بول دوسين[1] قد أصاب كبد الحقيقة عندما اعتبر الترتيلة العاشرة أكثر آثار

(1) Paul Deussen.

الفلسفة إثارة للإعجاب من بين كل ما بقي بين يدينا من آثار الأزمنة الغابرة: «لا الوجود كان كائناً، ولا العدم. ولا الهواء كان كائناً ولا السموات فوقه. فما كنه ذلك الذي يتقاصر طوله ويلفه الظلام؟ وأين؟ وفيم هذا الانحباس؟ والذي يُغَطِّس في أغواره اللانهائية كل مياه العالم؟ لا الموت كان كائناً ولا ما سوى الموت، ولم يكن ثمة فارق بين الليل والنهار. لا شيء يتنفس ما عداه هو، الجاف الساكن في ذاته، ولم يكن ثمة شيء فيما وراءه هو حيثما كان». إن القالب الاستفهامي للأحجية قد حل محله في هذا السياق وإلى حد ما القالب الثبوتي الإيجابي، ومع ذلك فإن البنية الشعرية للترنيمة لازالت تعكس وتشي بالطابع الأُحْجويّ الأصلي. وبعد البيت الخامس يعود النص مرة أخرى للقالب الاستفهامي: «من ذا الذي يعلم، ومن ذا الذي سوف يعلن أين ولد الخلق ومن أين أتى؟» وحالما نقر ونسلم بأن هذه الترنيمة نابعة من أغاني الأحجيات الشعائرية والتي هي بدورها نسخة أدبية منقحة من مسابقات الأحاجي التي كانت سائدة بالفعل، فإن الرابطة الوشائجية التي تربط ما بين لعبة الأحاجي والفلسفة السرية (التي تشتغل بها فئة هندوسية قليلة لا يفهمها غيرهم) تقوم على أساس مفهوم ومنطقي.

فبعض تراتيل «الأثارڤاڤيدا»[1] (من مثل الترتيلة العاشرة في

---

(1) Atharvaveda.

الجزء السابع والترتيلة العاشرة في الجزء الثامن) تبدو أنها تنتظم في السياق الاستفساري الملغز كله تحت عنوان رئيس واحد سواء تم حل أحاجيه وألغازه أم لا كما يلي: «إلى أين تتوجه الأقمار وأهِلّة الأقمار بأنوارها مع الدورة السنوية لها؟ إلى أين تمضي الفصول الأربعة؟ أنبئني بأصل الوجود وعلة الكينونة (سكامبها)[1] لتلك الفصول! ألا تستحث الفصول الأربعة في غمار تواليها الوصيفتان الغواصتان، النهار والليل في تتابعهما المثير؟ ألا تستحث الفصول الأربعة في غمار تواليها مياه البحار والأنهار؟ أنبئني بأصل الكينونة وعلة الوجود لتلك الفصول! «كيف لا ينقطع هزيم الريح ولا يتوقف وكيف لا تهدأ الروح أو تسكن؟ ولم لا تكف المياه المفتونة بالحقيقة عن البحث في كل زمان ومكان؟»».

إن الفكر البدائي الموغل في القدم الذي ولد في أحضان أسرار وألغاز الوجود فمسته أنامل الدهشة، وشملته بهجة التساؤل يُحلق هنا في هذه النصوص فوق الخط الوهمي الفاصل بين الشعر الديني، والحكمة المتأصلة والتصوف وبين الغموض والتعمية الخالصة.

(1) Skambha.

المعنى الحرفي لكلمة (سكامبها) هو «العمود» أو «الدُعامة» لكنها تستعمل هنا بمعناها الصوفي الباطني «كأساس الكينونة» أو ما شابه. لترجمة آسرة لا تُنسى لهذه الأساطير وما يشاكلها من أساطير كونية انظر كتابات أتش. أس. بيلامي، (النواح)، (الإنسان والأساطير)، (بنيت قبل الطوفان.... إلخ (دار فيبر وفيبر) — ترجمات.

وليس بوسعنا أن نعلل كل عنصر مستقل من عناصر هذه الفيوضات الغامرة. فالشاعر الكاهن يطرق على الدوام باب المجهول الموصد أمامه وأمامنا بالمثل. وكل ما نقدر على قوله عن هذه النصوص المهيبة أننا نشهد فيها ومن خلالها ميلاد الفلسفة، ليس كلعبة عبثية وإنما كلعبة دينية ذات طابع مقدس «دال على القوة والألمعية»[1] والحكمة البالغة وقد أخذت شكلاً بارعاً من أشكال الممارسة السرية المقصورة على فئة بعينها من البشر. ولعلنا لاحظنا فيما سبق أن السؤال الكوني المتعلق بكيفية وجود العالم كان أحد الشواغل الرئيسية للعقل البشري. ولقد أكدت بحوث علم النفس التجريبي للأطفال أن جانباً كبيراً من أسئلة أطفال السادسة من العمر تتمحور بالفعل حول الوجود وأنها ذات طبيعة كونية عامة، مثل أسئلة من هذا القبيل، ما الذي يدفع المياه للجريان؟ من أين تأتي الرياح؟ ما الموت؟... إلخ.

وتقودنا التساؤلات الملغزة للتراتيل الڤيدية إلى التفوهات الحِكْميّة العميقة للأوبانيشاد[2] (أحد الكتب الهندية المقدسة). ومع ذلك، فلسنا معنيين هنا بالعمق الفلسفي للأحجية الدينية

---

(1) Tour de force.

(2) Upanishad.

«الأوبانيشاد» هو الجزء الأخير في مجموعة من الكتابات الهندوسية (الفيدات- جمع فيدا) ويعد جزءًا أساسياً من الديانة الهندوسية.

ولكن بالأحرى مع طابع اللعب فيها ومع مدى أهميتها في التطور الحضاري بالمثل. وإن استبعدنا كون مسابقات الأحاجي مجرد تسلية استجمامية، فإنها جزء لا يتجزء وركن من أركان الاحتفالات القربانية. فالتوصل إلى فض مغاليق اللغز أو الأحجية هو جانب لا غنى عنه في القربان أو الأضحية ذاتها. إنها تقوي قبضة الآلهة على مقاليد الوجود. وثمة نموذج مدهش مواز للتقليد الـڤيدي القديم نجده بين «الطورادجديين»[1] (أبناء جزيرة سلبيز الوسطى - في إندونيسيا).ولا تُطرح الأحاجي في أعيادهم واحتفالاتهم إلا في وقت بعينه إذ لا يطرحونها إلا وقت «نضج» الأرز ولا تنتهي إلا وقت الحصاد.

إن «الإعلان» عن الألغاز وطرحها على المتسابقين يدخل بالطبع في باب استحثاث نضج سنابل الأرز! وكلما حُلَّتْ أحجية تردد الجوقة موافقة «فلتبرزي يا سنابل الأرز! ابرزي أيتها السنابل وافرة الحبوب في أعالي الجبال أو في سفوح الوديان!». وخلال الفصل السابق مباشرة على أوان نضوج الأرز تُحرَّم كل الأنشطة الفنية والأدبية، على اعتبار أنها قد تهدد نمو الأرز وتعطل مساره. وجدير بالذكر أن كلمة (وايلو)[2] تعني في الوقت ذاته الأحجية والدُّخْن

---

(1) Toradja of central Celebes.

(2) Wailo.

انظر: أتش. أولدنبيرغ: عالمية النصوص البراهمانية، (غوتيغن 1919) صفحات 166-

(نبات وهو يرمز هنا لكل ثمار الحقول) التي تحل محله وتخلفه سنابل الأرز القوية. وثمة نموذج مطابق تماماً يمكننا إضافته أورده غريسونز[1] وقد عثر عليه – في سويسرا – حيث يقال: إن «السكان يقومون بأداء حيل سخيفة ومثيرة للضحك من شأنها – في رأيهم – أن تعجل بنمو القمح وتحسين جودته ووفرة محصوله».

من المعلوم جيداً في أوساط دارسي الأدب الڤيدي، وخاصة عند الدارسين البراهمانيين أن التفاسير الواردة في ذلك الأدب عن أصل الوجود والأشياء متعارضة وغير متساوقة بذات القدر الذي هي فيه متنوعة متعددة، وأنها ثمرة توقد ذهني حاد بقدر ما هي غالباً عصية على الفهم متعالية على الإدراك العادي. فليس ثمة نظام عام فيها، ولا معنى فيها ولا منطق. ولكننا إن وضعنا في الاعتبار طابع اللعب الجوهري في تلك التكهنات الكونية، وحقيقة كون هذه التكهنات نابعة من الأحجية الشعائرية الدينية فلسوف يغمرنا اليقين بأن الفوضى والتضارب السائدين في هذه التفاسير لا يمتان بصلة إلى المماحكات اللفظية والجدل العقيم السائد في صفوف الكهنة وآباء الكنائس، الذين يصمم كل واحد منهم أن يضع أضحيته فوق أضحيات الآخرين، أو طبقاً للأوهام والنزوات، كما هو الحال في

182، الذي يميل إلى هذا الرأي.

(1) Grisons.

التفاسير المتعددة المتضاربة والتي كانت ذات يوم تمثل حلولاً مختلفة وعديدة للأحجيات الشعائرية الدينية.

إن الأحجية أمر ديني مقدس زاخر بالقوى غير المرئية ومن هنا تأتي خطورتها. فهي في السياق الأسطوري أو الديني الشعائري تعني ما أطلق عليه علماء فقه اللغة الألمان «ألهالسْراِتْسِل»[1] أي «الأحجية الفتاكة» التي إما أن تتوصل لحلها أو أن تفقد عقلك. إن حياة اللاعب هنا على المحك فإما الحياة وإما الممات. ويتفرع عن ذلك الاعتبار القائل بأن أرفع ضروب الحكمة يتمثل في صوغ الأحاجي التي لا يسع أي إنسان أن يحلها. وهذان الباعثان نصادفهما مجتمعين في الحكاية الهندية القديمة عن الملك «ياناكا»[2] الذي عقد مسابقة لحل الأحاجي الدينية بين البراهمة الحاضرين بمناسبة عيد أضاحيه، وكانت الجائزة المرصودة عبارة عن ألف بقرة.

لقد استبق الحكيم «ياجناڤالكيا»[3] النصر بحدسه القوي، ورأى بعين الرائي الأبقار وهي تساق إليه قبل أن تبدأ المسابقة، فكان أن هزم جميع منافسيه شر هزيمة وكان أحد هؤلاء «ڤيداغادها ساكالايا[4]» الذي عجز عن الإجابة ففقد رأسه التي انفصلت عن

---

(1) Halsratsel.

(2) Yanaka.

(3) Yajnavalkya.

(4) Vidaghdaha Sakalya.

جسده وسقطت في حُجْر ملابسه. وهذه الواقعة وبدون أدنى لبس أو شك هي ترجمة تربوية للفكرة الأساسية التي ترى عقوبة الفشل في التوصل للإجابة الصحيحة هي العقوبة القصوى الفتاكة. في نهاية المطاف وعندما لم تعد لدى أي من البراهمة الجرأة لطرح المزيد من الأسئلة على «ياجناڤالكيا» أطلق الأخير صيحة الانتصار قائلاً: «أيها البراهمة المبجلون، إن كان لدى أيٍ منكم سؤال فليتفضل بطرحه عليّ، ولو كان لديكم جميعاً أسئلة فأطرحوها عليّ دفعة واحدة إن شئتم!». إن طابع اللعبة في كل هذا العرض واضح وضوح شمس النهار. إن ما هو عقدي ديني مقدس منهمك في مباراة مع نفسه بنفسه. يتعذر علينا تحديد درجة الجدية التي كانت تؤخذ بها تلك القصة في نظر الحكمة الدينية، كما لا يبدو لنا في التحليل الأخير أية أهمية تُذكر فيما يتعلق بكون الحكيم الخاسر قد فقد رأسه بالفعل عقاباً له على إخفاقه في الإجابة الصحيحة. فليس ذلك هو مربط الفرس وبيت القصيد هنا. إن بيت القصيد الواضح للعيان هنا هو موضوع اللعب والمنافسة.

وفي التراث الإغريقي نصادف موضوع حل الأحاجي وعقوبة الموت في قصة العَرّافَيْن «موبسوس وخالكاس»[1]. لقد تنبأ خالكاس بأنه سيموت إن قابل عرافاً آخر أحكم منه فلما قابل «موبسوس»

---

(1) Mopsos - Chalcas.

انخرطا في مسابقة للأحجيات فاز الأخير بها. وعلى أثر ذلك مات «خالكاس» هماً وكمداً أو قتل نفسه من فرط الغم والاكتئاب، واتبع مريدوه «موبسوس» كأستاذ جديد لهم. ويتضح من هذه الحالة فيما أعتقد أن فكرة الأحجية الفتاكة حاضرة بقوة وجلاء وإن في صورة مُحرّفة.إن مسابقة الأحاجي ووضع حياة الإنسان على المحك هي واحدة من الثيمات الأساسية في الميثولوجيا الإيدية (الاسكندنافية). ففي أسطورة «ڤافثرودنيسمال»[1] يضع الإله «أودين» حكمته وعلمه في مقابل العملاق فائق الحكمة «ڤافثرودنير»[2] كلٌّ يقوم بإلقاء سؤال على الآخر. وتدور الأسئلة حول أمور ذات طابع أسطوري وكونيّ شبيهة بالشواهد التي سقناها آنفاً من النصوص الـڤيدية مثل: من أين يجيء الليل والنهار، والشتاء والصيف، ومن أين تأتي الرياح؟

وفي أسطورة «الفيسمال» يسأل «ثُور»[3] القزم «ألفيس» عن أسماء مختلف الأشياء المتداولة بين الآلهة وعن المعابد المكرسة للآلهة وأسمائها عند البشر العمالقة والأقزام ثم يسأله أخيراً عن الجحيم وقبل أن تنتهي المسابقة يبزغ الفجر ويقيد القزم بالأغلال. وتأخذ أنشودة «فجولسڤين»[4] القالب نفسه، وكذلك «أحاجي الملك

---

(1) Vafthrudnisma.

(2) Vafthrdnir.

(3) Thor.

(4) Song of Fjolsvinn.

هيدريك[1]» الذي أقسم وتعهد بأن يعفو عن أي محكوم بالإعدام يمكنه طرح أحجية لا يستطيع الملك حلها. وتنسب غالبية هذه الأناشيد والأغاني إلى الأساطير الاسكندناڤية، وقد يكون الاختصاصيون على حق في النظر إلى هذه الأغاني على أنها لا تخرج عن كونها نماذج شعرية مصطنعة اصطناعاً. لكن يبقى من الأكيد، بالرغم من كل ذلك، أن العلاقة التي تربط هذه الأغاني الاسكندناڤية بمسابقات الأحاجي في الزمن البعيد الغابر هي أمر من الوضوح بحيث لا يمكن إنكاره أو التعامي عنه.

إن إجابة الأسئلة الملغزة لا تتأتي لمن يمعنون في التأمل أو في التحليل المنطقي. إنها تنبجس وتتفتق - بكل ما تعنيه تلك الكلمات - كحل فوري ومفاجئ وكفعل تحرر من القيد الذي يحكمه حولك من يطرح الأسئلة. ويستتبع ذلك أن جوابك الصحيح عن السؤال هو الضربة القاضية للسائل الذي يصبح بلا حول ولا قوة بعدها. ومن حيث المبدأ فإن لكل سؤال جواباً واحداً لا غير. ويمكنك إيجاده إن كنت مُلمّاً إلماماً كافياً بقواعد اللعبة التي قد تكون نحوية تارة، أو شعرية تارة أخرى، أو شعائرية تارة ثالثة وهلم جراً. وما عليك سوى أن تكون عليما باللغة الخفية أو المخفية التي يجيدها المختصون المهرة وأن تألف عالم الدلالات لكل رمز من الرموز

(1) Riddles of king Heidrek.

كالعَجَلة، والطائر، والبقرة وهكذا دواليك كُلٌّ في مجال ونطاق ظواهره المتعلقة به. ولو ثبت أن ثمة إجابة أخرى ممكنة وتتفق مع القواعد ولا يشتبه فيها طارح السؤال فسوف تسوء عاقبته؛ لأنه سوف يقع في الفخ الذي نصبه للآخرين. ومن ناحية أخرى فإن الشيء الواحد قد يُقدّم بصورة مجازية على أكثر من نحو وأكثر من طريقة إعمالاً للتمويه والتضليل في أغلب ما يُطرح من الأحاجي المتعددة. وغالباً ما كان أمر حل الأحاجي يتوقف كلياً على مدى المعرفة بالأسماء الدينية المقدسة والخفية للأشياء كما نلاحظ ذلك في أنشودة القزم ألفيس المذكورة آنفاً.

وليس يعنينا هنا الأحجية كشكل أدبي لكننا معنيون فقط بخاصية اللعب فيها وبوظيفتها الحضارية الثقافية. ومن ثم فنحن لن نكون بحاجة للتبحر في الروابط الإيتمولوجية (أصول الكلمات) والسمانتية (الدلالية) بين لفظ «رات» أو «الأحجية» وقرينه الألماني «راستل»[1] واللفظ الذي يساوي (النصيحة) أو اللفظ الذي يعني «يخمن أو يحدس»[2]. وفي اللغة الهولندية يتضمن الفعل «رادن»[3] معاني «ينصح» و«يحل لغزاً أو أحجية» إلى يومنا هذا. وينطبق ذلك

---

(1) Rat- Rastel.

(2) Erraten- riddle.

(3) Raden.

على الاسم «أينوس»[1] الذي يعني (عبارة) أو حكمة من الحكم والذي يرتبط بروابط مع لفظ يعني أحجية أو لغزاً غامضاً[2]. ومن الناحية الثقافية فإن ثمة كلمات مثل «النصيحة والأحجية والخرافة والأسطورة والحكمة... إلخ»، كلها مرتبطة ببعضها البعض ارتباطاً وثيقاً. دعونا نختصر المسافات ونوجز القول باستحضار هذه الاعتبارات في أذهاننا ونحن ننطلق في كافة الاتجاهات التي أخذتها الأحجية وتطورت خلالها وازدهرت.

ويمكننا الآن أن نخلص للآتي: إن الأحجية في الأصل البعيد لم تكن إلا لعبة دينية مقدسة وبوصفها كذلك فإنها أسبق من أي حد فاصل بين الجد واللعب، بحيث يتعذر الفصل بينهما. لقد كانت (الأحجية)– الاثنين الجد واللعب، في آن معاً– عنصراً شعائرياً في غاية الأهمية ولعبة جوهرية في الوقت ذاته. ومع تقدم الحضارة، تفرعت الأحجية في اتجاهين: الفلسفة الصوفية في ناحية وطريقة للتسرية والترفيه في ناحية أخرى. لكن لا يتعين علينا أن نعتقد أن التطور قد هبط بالجدية فيها إلى درجة اللعب أوسما باللعب فيها إلى ذرى الجدية. الأحرى بنا أن نقول إن الحضارة وبالتدريج قد كونت تفرقة واضحة بين مزاجين من أمزجة الحياة العقلية هما على

(1) Ainos.

(2) Anigma (enigma).

الحصر والتحديد الجد واللعب اللذين هما في الأصل والأساس يشكلان وسيطاً عقلياً متصلاً نشأت وترعرعت الحضارة في كنفه وأحضانه.

إن الأحجية أو لنقل بصورة أقل تحديداً، المشكلة المطروحة، وبمعزل عن آثارها السحرية المزعومة هي عنصر هام في الصيرورة الاجتماعية، فهي كشكل من أشكال التسرية الاجتماعية تآلفت مع كافة ضروب الأدب والأنماط النغمية، ولنضرب مثلاً بالتفاعل الاستفهامي، حيث يقود السؤال إلى ما يليه من أسئلة، أو لعبة المفاضلة حيث يَفْضُل شيءٌ شيئاً آخر أو يفوقه في المزايا، ومن أشهر قوالب هذا النمط ما يأتي على النحو الآتي: «ما الذي هو أشهى من العسل»؟ إلخ. وكان الإغريق مولعين بلعبة «ألابوريا» كلعبة صالونات و«ألابوريا» عبارة عن لعبة تتضمن طرح الأسئلة التعجيزية التي يُطلب حلها حلاً حاسماً، ولذلك يمكننا اعتبارها شكلاً أولياً من أشكال الأحجيات الفتاكة. ولا تزال «أحجية أبو الهول» (التي وردت في مسرحية أوديب لسوفوكليس) تتردد وإن بصورة باهتة في القوالب الأخيرة لألعاب الأحاجي، أما جانب العقوبة بالموت فيها فلا يمثل إلا بصورة ثانوية وفي خلفية المشهد.

وثمة مثال دقيق ودال على الكيفية التي عدل بها التراث الأحجية، تقدمه لنا حكاية الإسكندر الأكبر في مقابلته مع «الحُكماء

العراة »[1]. فقد دخل الإسكندر الفاتح الغازي عنوة بلدة من البلدان التي تجاسرت على مقاومة جيشه، ومن ثم أرسل في طلب الحكماء العشرة الذين نصحوه سلفاً بالغزو عنوة. وكان على العشرة الحكماء أن يجيبوا عن أسئلة تعجيزية لا حل لها وضعها الإسكندر بنفسه. وكانت عقوبة الإجابة الخطأ هي الموت، وأكثر العشرة أخطاءً هو من سيموت أولاً. ومن بين هؤلاء العشرة حكماء يخرج أحدهم ليكون القاضي والحكم فيما بينهم. وإن قُدر لحكمه أن يكون صائباً فستكتب له النجاة. كانت أغلب الأسئلة معضلات ذات طبيعة كونية، تشكيلة من الأحاجي الـڤيدية الدينية. ومن أمثلة ما جاء فيها مايلي: ما هو الأكثر - الحي أم الميت؟ ما الأعظم - اليابسة أم البحار؟ ما الذي يأتي أولاً - النهار أم الليل؟ وكانت الإجابات من قبيل الحيل المنطقية أكثر منها عينات ونماذج من الحكمة الصوفية. وعندما جاء دور السؤال الأخير «من هو صاحب أسوأ الإجابات؟» قام القاضي الماكر المخادع بالإجابة قائلاً: «كلهم أسوأ من بعضهم بعضاً» وبذلك باء الترتيب كله بالفشل لأنه لا أحد من الحكماء يستحق

---

(1) انظر: يو. ڤيلسكن: (الإسكندر الأكبر والحكمة الهندية المجردة)، 1923 ص 164.
ثمة فجوة في المخطوط تجعل من الصعب أحياناً تتبع القصة والتي لم يتمكن المحقق من جسرها بصورة مقنعة، كالمثال المصري المأخوذ عن آولوس غيليوس والذي يقول فيه: كل امرأة إما أن تكون جميلة أو قبيحة، ولا يحسن بك أن تتزوج امرأة قبيحة لأنها لن تكون جذابة في عينيك، ومن ثم فالأمثل لك أن ألا تتزوج على الإطلاق.

عقوبة الموت. إن الأسئلة الموضوعة بنية «اصطياد» الخصم هي التي يصح أن نسميها بالمعضلات حيث تصب إجاباتها في النهاية لصالح واضعها بإجبار الخصم على الإقرار بأمر ليس مطروحاً في القضية الأصلية. وينطبق الوضع ذاته على الأحجية التي تحتمل أحد حلين، بحيث يكون الحل الأكثر وضوحاً حلاً مرذولاً أو فاحشاً. والأمثلة على ذلك الضرب من الأحاجي واردة في كتاب «الأثارڤاڤيدا»[1].

وثمة ضرب من المشتقات الأدبية للأحجية يستحق منا وقفة خاصة ذلك أنه يكشف لنا عن الرابطة بين الديني والهزلي بصورة مثيرة. تلك هى المحاورة الفلسفية أو اللاهوتية ذات الطابع الاستفهامي. والفكرة الرئيسة فيها هي الفكرة ذاتها على الدوام: يستجوب أحد الحكماء زميلاً له أو عدة زملاء، بالضبط كما فعل زرادشت عندما تصدى للإجابة عن أسئلة الستين حكيماً التابعين للملك «فيستاسبا أو الملك سليمان الحكيم[2]» في موقف الإجابة عن أسئلة ملكة سبأ. وفي الأدبيات الهندوسية البراهمية نصادف هذه الثيمة المفضلة حيث التلميذ البراهمي الشاب الوافد على بلاط الملك، والذي يمطره أساتذته الكبار بالأسئلة فتكون إجاباته الحكيمة سبباً في تغيير القواعد ليشرع هو في سؤالهم واستجوابهم فيتحول

(1) Atharvaveda.

(2) King Vistaspa.

بذلك من وضعية التلميذ إلى وضعية الأستاذ. ولسنا في حاجة للقول بأن هذه الفكرة ذات وشائج وثيقة مع مسابقات الأحاجي الشعائرية الدينية في الأزمنة الغابرة.

وفي هذا السياق تبدو لنا القصة التالية الواردة في «المهابهاراتا» دالة على وجه الخصوص. تقول القصة: إن «البانداڤاس» وصلوا في تجوالهم المستمر إلى بركة جميلة في إحدى الغابات. وقد منعتهم الروح الكامنة في الماء من أن يشربوا من البركة حتى يجيبوا عن أسئلتها. وقد فقد كل من تجاهل أمر روح الماء حياته ثمناً لهذا التجاهل. في حين أعلن يودهيستيرا استعداده للإجابة عن أسئلة روح الماء، وقد تبع ذلك لعبة تقاطرت خلالها الأسئلة والأجوبة التي تكاد تغطي سائر جوانب النظام الهندي الأخلاقي. وهذا مثال رائع للانتقال من الأحجية الكونية الدينية إلى الألعاب الروحية الخلقية[1].

ويصح القول هنا، بأن الجدال اللاهوتي في عصر الإصلاح الديني الغربي، والذي من أمثلته ما وقع بين مارتن لوثر وبين زڤينغلي[2] في مدينة ماربورغ الألمانية في عام 1529 أو ما جرى بين «تيودرو بيزا» وزملائه الكالڤينيين[3] (نسبة إلى المذهب الكَنَسي البيوريتاني الذي أسسه المصلح الديني المتشدد كالڤين) وبين عدد من الأساقفة

(1) Jeu d'esprit.

(2) Zwingli.

(3) Calvinists.

الكاثوليك في مدينة «بـواسي» في عام 1561، أقول إن هذا الجدال اللاهوتي لم يكن إلا امتداداً لتقليد شعائري طقوسي عتيق موغل في القدم.

ويبدو لنا الناتج الأدبي لقالب الحوار الفلسفي بأسطع ما يكون في حالة أطروحة «بـالي» المسماة «الميليندابانها»[1] وتتضمن الأطروحة أسئلة الملك «ميناندر» وهو واحد من الأمراء الإغريقيين الهنود حيث حكم مملكة «باكتريا» في القرن الثاني قبل الميلاد. ونص هذه الأطروحة وبالرغم من أنه ليس جزءاً معترفاً به في كتب «التربيتاكا»[2] وهي الكتابات المعتمدة من قِبَل البوذيين في جنوب الهند، إلا أنه يحظى بفائق الاحترام والتبجيل عندهم كما هو الشأن مع البوذيين في شمال الهند، ولابد أن تأليف النص قد تم في بدايات هذه الحقبة. وفي هذه الأطروحة نرى الملك «ميناندر» يجادل «آرهات الأكبر ناغاسينا» – (الحكيم الأعظم). والنص فلسفي لاهوتي محض من حيث المغزى والفحوى لكنه أقرب ما يكون إلى مسابقة الأحاجي من حيث القالب والإيقاع. ويأتي الاستهلال فيه على هذا النحو:

قال الملك: «أيها المبجل ناغاسينا، هل تقبل الحوار معي؟»

ناغاسينا: «أقبل إن كنتم جلالتكم ستتحاورون معي حوار

(1) Milindapanha.

(2) Tripitaka.

الحكماء، وأرفض أن كنتم جلالتكم ستتحدثون معي كملوك يأمرون وينهون».

فقال الملك: «وكيف يتحاور الحكماء إذن أيها المبجل ناغاسينا؟»

ورد ناغاسينا قائلاً: «الحكماء لا يلجأون للغضب عندما لا يستطيعون الحوار، لكن الملوك يفعلون».

وهكذا وافق الملك على التحاور مع «ناغاسينا» على قدم المساواة، مثلما كان الحال في مجموعة المشاهد الهزلية «المسخرة» التي لعبها أو مثلها «دوق آنجو» والسابق ذكرها في الفصل الثالث. وقد حاور «ناغاسينا» حكماء من البلاط الملكي وخمسمائة من حكماء «اليوناكاس»[1] أي الأيونيين والإغريق ناهيكم عن ثمانية آلاف من الرهبان البوذيين الذين يشكلون جمهور الحاضرين. وعلى سبيل التحدي، طرح ناغاسينا معضلة «ذات قصدين أو غايتين، عميقة بلا قرار، عصية على الحل، وأعقد من أي عقدة». وعندها تشكى حكماء البلاط من أن ناغاسينا يتعمد إرباكهم بأسئلة تعجيزية ذات نزعة ابتداعية خارجة عن الأصول الدينية، وواقع الأمر أن الكثير من أسئلة ناغاسينا كانت تمثل معضلات بمعنى الكلمة كان يلقيها في وجوههم بنبرة واثقة منتصرة كأن يقول «أيمكنك الخروج

(1) Yonakas.

من هذا المأزق يا جلالة الملك المعظم!» وهكذا يمر أمامنا شريط كامل للأسئلة الجوهرية في العقيدة البوذية، متخذاً شكل الحوار السقراطي البسيط.

ومن ناحية أخرى تنتمي الافتتاحية التمهيدية لكتاب «سنورا إيدا»[1] الأسطوري والمعروفة باسم «غيلفاغنينغ» إلى نوعية المقالات الحوارية الفلسفية واللاهوتية. ويستهل «غانغليري» جداله بذكر (هار)[2] الذي هو صورة من صور الرهان، وذلك بعد أن جذب انتباه الملك إلى مهاراته بتلاعبه بسبعة من السيوف. وهكذا تم الانتقال تدريجياً من مسابقات الأحاجي الدينية التي تعني بأصل الأشياء إلى مسابقات المسائل التعجيزية على الكرامة والشرف، والممتلكات أو بِرهَان الحياة ذاتها وأخيراً بالجدال الفلسفي اللاهوتي. ويرتبط بالشكل الأخير قوالب أخرى من الحوارات مثل كتب الابتهالات التي تتردد فيها جمل خاصة رداً على ابتهال الكاهن أو كتب التعاليم الدينية المفرغة في قوالب السؤال والجواب.

وليس ثمة مثال على اختلاط كل هذه القوالب وتعقدها في نص واحد سوى في تعاليم «زنْد – أڤيستا[3]» التي تُعرض فيه العقيدة المجوسية على صورة سلسلة من الأسئلة والأجوبة بين «زرادشت»

---

(1) Snorra Edda - Gylfaginning.

(2) Har.

(3) Zend – avesta.

و«أهورا مازدا» ثم هناك كتاب هام وهو «الياسناس»[1]. ويحتوي الكتاب على نصوص طقوسية شعائرية خاصة بتقديم الأضحيات - ولا يزال يحمل آثاراً كثيرة لقالب اللعب البدائي. فثمة أسئلة لاهوتية نمطية متعلقة بالعقيدة والأخلاق وطقس تدليك الأكتاف بالأحاجي والألغاز الكونية ذات التاريخ البعيد الإندو إيراني كما نري في «ياسنا»- الجزء 44 - فكل مقطع من مقاطع الشعر يبدأ بقول زرادشت: «هذا سؤالي لك، أعطني جواباً صحيحاً»، وتمضي الأسئلة على النحو التالي «من ذا الذي.....؟» وكمثال على ذلك يسأل زرادشت أهورا «من ذا الذي يمسك الأرض الدنيا والسماوات العلى فلا تسقطان؟» أو «من ذا الذي يضبط سرعة الرياح في الفضاء؟» أو «من ذا الذي خلق الضياء المبارك والظلام الدامس والنوم واليقظة....إلخ؟». قرب نهاية الكتاب ثمة فقرة رائعة تكشف لنا بوضوح أننا بإزاء أثر من آثار مسابقة حل الألغاز القديمة الغابرة: «هذا سؤالي لك فأعطني الجواب الصحيح يا أهورا! وهل سأحصل على الجائزة المعتادة من الأفراس والحصان الفحل والجمل كما وعدتني؟». وعلاوة على الأسئلة الكونية كان ثمة المزيد من الأسئلة ذات الطابع التحاوري (طابع السؤال والجواب) تتناول أصل وماهية التقوى والتمييز بين الخير والشر والطهارة

(1) Yasnas.

والنجاسة وأفضل السبل في مقاومة الشيطان... إلخ.

ومن العجيب أن أحد رجال الدين السويسريين – وعلى الأرض التي أخرجت لنا «بستا لوتزي» وفي القرن ذاته – قد ألف كتاباً يحوي أسئلة وأجوبة للأطفال سماه «كتاب الألغاز الصغير» ولا يعلم أحد كم اقترب به هذا العنوان من النبع الفعلي لخلاصات العقائد الدينية وتعاليمها. لقد ظل تقليد الجدال الفلسفي اللاهوتي على النمط الذي وضعه الملك ميناندر حياً في الحوارات الملكية ذات الطابع العلمي والمدرسي والتي كانت تجري بين الأمراء كبار السن وبين حاشيتهم أو بينهم وبين الحكماء الوافدين من بلاد أخرى. وجميعنا يعلم بأمر الاستبيانين اللذين حررهما الإمبراطور «فردريك الثاني آل هوهنز» عاهل صقلية، فوجه أولهما إلى مُنَجِّم البلاط «مايكل سكوتس»، وثانيهما وُجِّه إلى العالم المسلم «ابن سبعين» في مراكش بالمغرب. ويشكل النموذج السابق أهمية خاصة بالنسبة لموضوعنا الأساسي لأنه يمزج الأحاجي الكونية باللاهوت والروح العلمية الجديدة التي كان فردريك يعضدها بكل ما أوتي من حماسة وقوة. على أي مرتكز ترتكز الأرض؟ كم عدد السموات العُلَى؟ كيف استوى الإله فوق عرشه؟ ما الفارق بين أرواح الملائكة الملعونة والملائكة الساقطة؟ هل الأرض كتلة صماء صلبة أم أنها مجوفة مجزأة؟ ما أسباب ثوران البراكين وعلل توقف الثوران؟ لماذا لا

تميل أرواح الموتى للعودة إلى الأرض؟... إلخ. وهكذا يبدو واضحاً مدى اختلاط وامتزاج أصوات الماضي السحيق بأصوات الحاضر الجديد كل الجدة.

أما المجموعة الثانية من أسئلة «الاستبيان الصقلي» والموجهة إلى الفيلسوف المسلم «ابن سبعين» فهي فلسفية بحتة من حيث طبيعتها وتشكيكية أرسطية (نسبة إلى أرسطو الفيلسوف اليوناني الأشهر) من حيث الأسلوب والتناول. لكنها هي الأخرى تبين آثار وبصمات الروح الإنسانية السحيقة. فها هو الفيلسوف المسلم الشاب يحاضر الإمبراطور ويوبخه بكل صراحة قائلاً: «أسئلتك غبية وخرقاء ومتناقضة»! لكن الإمبراطور أخذ هذه الصفاقة والوقاحة على محمل حسن وكنتيجة لتسامحه هذا امتدحه أحد كتاب سيرته «هامبه[1]» وأعلى من شأن «إنسانيته». وعلى الأرجح فإن الأمر على خلاف ما رأى «هامبه»، ذلك أن فردريك كان يعلم مثله في ذلك مثل الملك «ميناندر» أن لعبة السؤال والجواب لابد أن تُلعب على قدم المساواة بين طرفيها، ومن هنا فإن اللاعبين فيها يتحاوران ويتناقشان كما ورد في نص كلمات الشيخ الحكيم ناغاسينا «كما يتحاور الحكماء وليس الملوك». لقد كان الإغريق في أواخر عهدهم مدركين تماماً للعلاقة التي تربط ما بين حل الألغاز والأحاجي وبين أصول

(1) Hampe.

الفلسفة. فلنأخذ كمثال «كليرخوس» أحد تلاميذ أرسطو الذي ألف نظرية عن الأحاجي في دراسة له عن الأمثال والحكم، أثبت خلالها أن الأحاجي كانت فيما مضى موضوعاً من موضوعات الفلسفة. يقول كليرخوس: «لقد استعمل القدماء الأحاجي كبرهنة على مدى كفاية التعليم»، وهي الملاحظة التي تشير بغاية الوضوح إلى حل المعضلات أو الأحاجي الفلسفية التي تطرقنا لها آنفاً.

وحقيقة الأمر أن ليس من العسير ولا بعيد المنال إمكانية رد الآثار الفلسفية الإغريقية المبكرة إلى تلك الأسئلة الملغزة والأحجوية سحيقة القدم. وإذ نحينا جانباً السؤال عن مدى دلالة كلمة «المشكلة»[1] (حرفياً تعني ما يعترض طريقك) على التحدي باعتباره أصل الحكم الفلسفي، فإننا وبكل ثقة واطمئنان نستطيع أن نقول إن الفيلسوف منذ أقدم العصور وحتى «عهد السوفسطائيين»[2] والخطباء المشاهير، دائماً ما بدا لنا بطلاً نموذجياً في تحديه للمشكلات. فهو من يتحدى خصومه، ويهاجمهم بلاذع النقد ويعلي من شأن أفكاره وآرائه باعتبارها الحقيقة دون غيرها مستعيناً في ذلك بكل ما كان يملكه الإنسان البدائي من ثقة صبيانية لا حد لها. إن نماذج وعينات الآثار

(1) Problêma.

(2) طائفة من الفلاسفة والمفكرين الإغريق الذين كانوا مضرب الأمثال في توليد القضايا واستخراج نتائج متناقضة من قضية واحدة مما حدا بسقراط إلى أن يشن عليهم حملة شعواء واصفاً أياهم بتجار المعرفة والمشعوذين.

الفلسفية الباكرة إشكالية وصراعية من حيث القالب والأسلوب. وعلى اختلافها فإنها تتحد في كونها تجيء على لسان ضمير المتكلم الفرد.

وعندما هاجم «زينون الايلي» (أحد الفلاسفة المبكرين قبل المرحلة السقراطية) خصومه توسل إلى ذلك بالمغالطة - أي بالبدء ظاهرياً من المقدمات التي وضعوها لقضاياهم ليصل في النهاية إلى نتيجتين متناقضتين متصادمتين كلياً. ويشير قالب الجدال إلى مدى قربه من قالب الأحجية حين يقول زينون سائلاً خصمه، «إن كان الفراغ مكاناً فماذا يشغله؟» أما بالنسبة لهيراقليطس[1] «الفيلسوف الغامض أو فيلسوف الغموض» (أحد الفلاسفة اليونانيين الكبار فيما قبل المرحلة السقراطية وصاحب مبدأ الصيرورة الأبدية)، فإن الطبيعة والحياة ليسا إلا أحجيتين ولغزين غامضين، وإنه كفيلسوف هو صاحب الحل ومفتاح الحقيقة. ولسوف تبقى الشذرات التي خلفها «إنباذوقليس» (أحد الحكماء السبعة السابقين على سقراط) أقرب إلى الاستبصارات الصوفية التي تجهد في فك غموض الأحاجي منها إلى الفلسفة العقلية المتأملة، استبصارات سيقت في قالب شعري أخاذ.

إن تصورات «إنباذوقليس» بالغة الغرابة عن أصل الحياة الحيوانية

---

(1) Heraclitus.

ليست منبتة الصلة عما ورد من تصورات شاذة وتهويمات غريبة في كتاب البراهمانا الهندي القديم، فقد ورد مايلي: «من جوف الطبيعة تقدمت رؤوس كثيرة بلا أعناق، وأذرع تهيم على وجهها وحدها بلا أكتاف وأعين طافيات وسط الهواء بلا وجوه تحملها».

لقد حدثنا الفلاسفة الأوائل بلغة زاخرة بالنبوة والنشوة، وثقتهم الجليلة بأنفسهم تذكرنا بثقة كهنة الأضحيات المقدسة ومُعَلِّمي الأسرار الروحية والدينية. إشكالياتهم تتعلق بأصل وعمق الأشياء والموجودات (فونس إِتْ أريغو) وبالبدايات الأولى (أرتشيه) و(طبائع الأشياء وماهياتها- فوسيس)[1]، وما اقترحوه من حلول لم يكن ثمرة التأمل العقلي والاستدلال المنطقي وإنما جاء وليد ومضات البصيرة الحدسية. ولقد كانت ومازالت هي نفس الغوامض والمغاليق الكونية القديمة التي تفرض ذاتها علينا منذ سحيق الأزمنة متخذة صورة الأحاجي التي لا تجد حلاً لها سوى في الخرافة والأسطورة. وقبل أن يستحيل التكهن بشكل الكون إلى الاحتباس في الصورتين الفلسفية والعلمية فقد كان عليه أن يتملص من الخيالات المدهشة التي ينطوي عليها علم الوجود الأسطوري من أمثلة التصور الڤيثاغوري (نسبة إلى ڤيثاغورس الفيلسوف والعالم الرياضي الإغريقي الشهير) عن وجود 183 عالماً متجاوراً داخل مثلث متساوي الأضلاع. لقد

---

(1) Fons et arigo, Arche , fusis.

تخلل كل هذه النماذج من التفلسف المبكر حِسٌّ فائق ببنية الكون الصراعية. فالحركة الدائبة والصيرورة الدائمة في الحياة والأكوان كانت في نظر أولئك الفلاسفة علامة وبرهان الصراع الأزلي للمتناقضات الذي هو المبدأ الرئيسي للوجود كله، مثلما هو الأمر في مبدأ «الين واليانغ» الصيني. بالنسبة لهيراقليطس فإن الصيرورة الصراعية هي «أصل جميع الأشياء» وعند «إنباذوقليس» المبدأ هو المحبة (فيليا) والكراهية (نيكوس)[1] أو الانجذاب والتنافر حيث يحكم المبدآن العالم ويدوران دوراناً أبدياً بلا نهاية أو حَدّ.

ولم يكن من قبيل المصادفة أن تنعكس النزعة الصراعية في الفلسفة البدائية بتمامها في البنية التناقضية الصراعية للمجتمع البدائي القديم. لقد اعتاد الإنسان لردح طويل من الزمن أن يتصور الأشياء والموجودات على أنها نواتج الحركة التشققية للمتناقضات حيث لا مبدأ يحكمها إلا الصراع والنزاع. ويُسلِّم «هزيود» بالصيرورة الخيرة (إيريس الخيرة) والصيرورة المدمرة (إيريس المدمرة) في آن معاً. ومن المنطقي إذن ومما يتماشى وهذه النظرة إلى الوجود أن الصيرورة الأبدية للوجود أي الصيرورة الطبيعية الصراعية قد اُعْتبرتْ أحياناً صراعاً مشروعاً. ومثل هذه النظرة إلى الوجود تبين بجلاء لا لبس فيه طابع اللعب الذي تنطوي عليه الثقافة القديمة الغابرة. وطبقاً

---

(1) Philia or Neikos.

لرأي ڤيرنر جايغر فإن أفكاراً مثل الوجود (كوزموس)[1] أو النظام، والعدالة (ديكي) و(ثيس)[2] وتعني العقاب أخذت من عالم القانون حيث تنتمي في الأصل والأساس وانتقلت إلى عالم الوجود الكلي.

وعلى ذلك فإن المسألة برمتها يمكن فهمها باعتبارها دعوى قضائية أو في ضوء مفاهيم ومفردات تعني الدعوى القضائية. وشبيه برأي ڤيرنر جايغر هذا ما يقوله بصدد كلمة (أيتيا)[3] والتي تعني في الأصل الإقرار بالذنب أمام ممثلي القانون لكنها فيما بعد أصبحت المصطلح المعتمد لفكرة السببية الطبيعية. ومن سوء الحظ أن كلمات «أنكسيماندر»[4] (أحد الحكماء السبعة السابقين على سقراط) والتي تعبر عن ذات المفهوم حول النظام الكوني باعتباره نظاماً شرعياً قانونياً لم تصلنا كاملة، وإنما على صورة شذرات متفرقة إذ يقول أنكسيماندر: «إن الأشياء كلها مُحتَّم عليها أن تفنى في ذات المبدأ الذي انبثقت عنه وهو (المبدأ اللانهائي). ذلك أن عليها أن تقدم التعويض العادل لبعضها البعض وأن تُكَفِّر عن أخطائها التي ارتكبتها على مر الأزمان والعصور». مثل هذه التفوهات لا يمكن أن تكون محض هزل لا جد فيه. لكنها وبأي مقياس كانت تنطوي

(1) Kosmos.

(2) Dike - This.

(3) Aitia.

(4) Anaximander.

على فكرة أن الكون محتوم عليه التكفير عن أي خطأ أصلي قديم.

وأياّ ما كان المقصود، فإن الشذرة تعطينا لمحة من الفكر العميق تذكرنا على نحو مخيف بالعقيدة المسيحية. وبالرغم من ذلك فعلينا أن نسأل أنفسنا إن كان القول الفصل أو الحكم النهائي يصور ويعكس مرحلة النضج المبكر عند الإغريق فيما يختص بفن إدارة شؤون الدولة، والعدالة تنمذجت أفضل نمذجة في القرن الخامس قبل الميلاد. أم أنه كانت ثمة طبقة أعمق وأقدم من الفكر القانوني، كالتي تطرقنا إليها آنفاً، حيث تختلط وتمتزج مفاهيم العدالة والعقاب بالسحر والصراع الجسدي، وفي كلمة واحدة، حيث كانت العملية القانونية تعتبر لعبة دينية مقدسة؟ تتحدث واحدة من شذرات «إنباذوقليس» (أحد الحكماء السبعة السابقين على سقراط) عن المنافسة الضارية بين عناصر الكون، وكيف أن مواقيت هذه المنافسة مقدرة ومحتومة عليها بفعل «القَسَم الأكبر». ومن المستحيل علينا أن نقدر بمعاييرنا المغزى الكامل لهذه الأطروحة الأسطورية الصوفية. لكن الأمر الوحيد الأكيد هو أن أفكار الفيلسوف الرائي المتنبئ لا تزال تفعل فعلها في عالم الصراع الشعائري الذي يمنحنا في نهايته القول الإلهي الفصل، والذي – وفقاً لما تابعنا سلفاً – كان مستقراً في أحشاء القانون والعدالة في الأزمنة القديمة الغابرة.

الفصل السابع

اللعب والشعر

في تلمسنا لأصول الفلسفة اليونانية وعلاقتها بالمنافسات الدينية في المعرفة والحكمة، لم يكن ثمة مفر من تلمس الحدود الوهمية بين المزاج الديني والفلسفي في التعبير وبين المزاج الشعري. لذا يصبح من المطلوب والضروري أن نتحقق من طبيعة الإبداع الشعري. وهذه المسألة، على نحو ما من الأنحاء، هي في الصميم من أي نقاش يدور حول الروابط بين اللعب والثقافة، إذ في حين فقدت الأشكال الاجتماعية الثقافية عالية التنظيم، كالدين والعلم والقانون والحرب والسياسية، تدريجياً خاصية التماس مع اللعب، والتي كانت بارزة وواضحة في مراحل تاريخية أسبق، فإن وظيفة الشاعر بقيت صامدة في دنيا اللعب والألعاب حيث ولدت أول مرة.

إن عملية نظم الشعر وقرض القوافي في الحقيقة ليست سوى وظيفة من وظائف اللعب إذ ينبع الشعر من ذات منطقة اللعب في العقل البشري في عالم قائم بذاته من صنع العقل وإبداعه. وهنالك تأخذ الأشياء سيماءً غير ما ألفناه منها في «الحياة العادية اليومية» وتربط فيما بينها علائق وروابط لا تمت بصلة للمنطق أو للسببية

العقلية. وإن كنا نُعرف القول الجاد أو القضايا المنطقية بأنها ما يُصاغ بمفاهيم حياة اليقظة والإدراك الواضح الواعي، فإن علينا الإقرار بأن الشعر كقول لن يرقى أبداً لمستوى الجدية. إذ الشعر كامن فيما وراء الجدية، هنالك عند المستوى الأكثر إيغالاً في بدائيته وأصوليته حيث لا نرى سوى الحيوانات والإنسان الهمجي والإنسان المتنبئ الرائي وحيث ينتمون، في مناطق الحل والرؤيا، والسحر والافتتان والنشوة الخالصة والضحك الرائق. ويتعين علينا إن شئنا فهم الشعر أن نكون قادرين على استعارة روح الطفولة وأن نتلفع بها كلياً وأن نلفظ جانباً حكمة الإنسان البالغ الراشد، ونعطي أنفسنا لحكمة الطفولة دون تردد. ولا إخال أن هناك أحداً من الناس قد فهم حقيقة الشعر أو عبر عن الطبيعة البدائية الأصلية للشعر وعلاقته باللعب البريء بالوضوح ذاته كما فعل الفيلسوف «ڤيكو»[1] منذ أكثر من مئتي عام.

يقول «فرانسيس بيكون» الفيلسوف ذو العقل النيِّر: «ما أشبه نظم الشعر بحلم الحب الفلسفي»[2]. إن الخيال الأسطوري عند الأقوام البدائية، وخيالات الأطفال عن الطبيعة والأشياء، تلك التي لا تعنى إلا بأصول الوجود الموجودات عادة ما تحوي بذور

(1) Vico.

(2) Poesis doctrinae tamquam sominium.

حكمة سيجري الإفصاح عنها في القوالب المنطقية في مرحلة عمرية لاحقة. وثمة جهد شاق ودائب يجري على صعيد علم فقه اللغة وعلم الأديان المقارن في تتبع وتحليل الأصول الأسطورية للعقائد الدينية. وحالياً يُعاد فهم الحضارات القديمة من جديد في ضوء الوحدة الأصلية للشعر والعقائد السرية والحكمة والشعائر الطقوسية. وأول ما يتوجب علينا فعله للتوصل لهذا الفهم أن نُسقط من حسابنا الفكرة القائلة بأن الشعر ذو وظيفة جمالية فقط أو أنه يمكن فهمه وتفسيره بمعايير ومقاييس جمالية لا غير.

وفي كل حضارة حية مزدهرة، وخاصة في الحضارات القديمة الغابرة، كان للشعر وظيفة حيوية اجتماعية ودينية في آن معاً. وكل الشعر القديم جملة وتفصيلاً هو شعر طقوسي شعائري، ترفيهي، تفنني، أُحجَويّ، عقائدي، برهاني، شعوذائي، تنبؤي، عرفاني وتنافسي صراعي في آن واحد. وعملياً فإن جميع الموضوعات الصالحة للشعائر والطقوس القديمة وللشعر معا يسهل إيجادها مجتمعة في النشيد الثالث من الملحمة الفنلندية المسماة «الكاليڤالا»[1]. فقد تمكن الشيخ الحكيم، الساحر «ڤينامويئن»[2] من الايقاع بالشاب المتبجح الذي تجاسر على تحديه في منافسة من منافسات السحر

(1) Kalevala

(2) Vainamoinen.

والشعوذة. فقد تنافسا في بادئ الأمر في العلم بالأشياء الطبيعية والموجودات ثم في العلوم السرية المتعلقة بأصول وكنه الأشياء والموجودات. وعند هذا الحد يدّعي الفتى «يوكينين» أنه المسؤول عن بعض جوانب الخليقة مما حدا بالساحر الشيخ أن ينومه في باطن الأرض تارة وفي المستنقعات تارة أخرى وتارة ثالثة في مياه البحار. ولما بلغ الماء خصره ثم إبطيه حتى شرق به فمه تعهد للساحر الشيخ بأن يهبه أخته «أينو». وعندئذ فقط راح الساحر «ڤيناموينن» الجالس فوق «جوهرة الإنشاد» يغني ثلاث ساعات أخرى ليرفع عن الشاب الأخرق سحره الجبار ويعيده إلى سيرته الأولى. في هذه المأثرة البطولية نرى كافة أشكال المنافسة التي ذكرناها فيما سبق وقد اتحدت وامتزجت فثمة مباراة الهجاء والتلاسن، وثمة مباراة المفاخرة والمباهاة، وثمة «النقائض» في ذكر مناقب الرجال ومساوئهم، وثمة المنافسة في المعارف الكونية، والمنافسة في سبيل الفوز بقلوب العذارى، وثمة اختبارات الجلد وتحمل المكاره، وثمة الابتلاء والعذاب، كل ذلك في ومضة جياشة من الخيال الشعري.

ولعل أفضل تسمية للشاعر القديم هي أنه «الممسوس أو المتنبئ أو المتأله أو المفتون» الذي لا ينطق إلا هذياناً. ولا تحول هذه الخصائص فيه دون امتلاكه – في الوقت ذاته – معرفة هائلة غير عادية. فهو «العراف» أو «الشاعر» كما أطلق عليه العرب القدماء. وفي

«الأساطير الإيدية»[1] يتعين على من يريد أن يصير شاعراً أن يشرب شرابا مُسْكِرَاً أعد خصيصاً من دم «كڤاسير»* أحكم المخلوقات جميعاً والذي لا تستعصي عليه أية معضلة مهما تكن ولا يخفى عليه شيء وما من سؤال إلا ولديه الإجابة الشافية عنه. وعلى مر العصور وشيئاً فشيئاً انقسم الشاعر «الرائي» وتوزع على الأنبياء، والكهنة، والعرافين، وحاملي الأسرار، والشعراء كما نعرفهم اليوم، ناهيكم عن الفلاسفة، والمشرعين، والخطباء، والدعاة، والمفكرين، وأصحاب البيان والبلاغة، كل هذه الكوكبة المنبثقة من هذا النمط البدائي المركب. وجميع الشعراء الإغريق الأوائل يجمع بينهم هذا السلف الأعلى المشترك. فقد كانت وظيفتهم وظيفة اجتماعية بامتياز، فهم لا ينطقون بشعر لا يُعلّم الناس أو يوجه الشعب. إنهم قادة الأمة الذين حل محلهم فيما بعد المعلمون السوفسطائيون.

إن صورة الشاعر المتنبئ القديم تتراءى بالعديد من جوانبها. فهو الرائى «ثولر»[2] في الأدب النرويجي القديم، وهو كذلك (ثايل)*

---

(1) Eddic mythology.

* Kvasir.

(2) Thulr.

* Thyle.

* kultredner.

* Starkaar.

* Vates.

في الأدب الأنجلوساكسوني. ويُرجع علماء فقه اللغة الألمان الجدد كلمة الشاعر الراجم بالغيب إلى لفظة (كولتريدنر)* والتي تعني حرفياً «خطيب الطائفة». والنموذج الأمثل للشاعر المتنبئ ماتصوره «ساكسو غراماتيوس» عن حق حين ترجم كلمة «ستاركار»* إلى كلمة «فيتس»* أو «الشاعر المتنبئ الراجم بالغيب». فالشاعر المتنبئ (ثولر) يظهر تارة في هيئة الناطق بالطقوس الدينية، وتارة أخرى في صورة الممثل في الدراما الدينية، وتارة ثالثة في هيئة كاهن القرابين وأحياناً أخرى يظهر كساحر مشعوذ. وفي بعض الأحيان قد لا يكون أكثر من شاعر البلاط وخطيب الملوك والأمراء ولا تعدو وظيفته أن تكون وظيفة المهرج أو مضحك الملك (سكورا)[1] ويناظر ذلك الفعل (ثيليا)* الذي يعني تلاوة النصوص الدينية، وممارسة السحر والشعوذة أو لنقل الهمهمة والغمغمة.

إن الشاعر المتنبئ (ثولر) هو مستودع جميع المعارف الأسطورية والتقاليد الشعرية. إنه ذلك الشيخ الحكيم الذي يعرف تاريخ الشعب وتراثه، وهو المتحدث المفوض باسم الشعب في المحافل والاحتفالات وهو العليم بأنساب الأبطال وسجاياهم الأخرى ويمكنه إذاعتها على الملأ ليعرفها الداني والقاصي. وتظل وظيفته

(1) Scurra.

* thylia

المثلى في مقارعة الخطبة بالخطبة والحكمة بالحكمة. وهذا ما نصادفه في شخص «أونفيرد» في أسطورة «بيولف»[1]. وينسحب ذلك على ما صادفناه في أسطورة «المانجافنار» التي تطرقنا لذكرها من قبل، إذ تنتمي مباريات الحكمة التي تدور بين «أودين» والعمالقة والأقزام إلى نمط الشاعر المتنبئ العراف في جوهرها. أما القصائد الأنجلوساكسونية الذائعة مثل «الويدسيا» و«التائه»[2] فإنها أمثلة نموذجية لما كان ينظمه شعراء البلاط من شعر متقلب متعدد الوجوه. ولا تتعارض أيٌّ من الخصائص التي ذكرناها فيما سبق بأي حال مع الصورة التي تمثلناها للشاعر القديم الغابر والذي كانت وظيفته دائماً وأبداً دينية وأدبية في آن معاً. لكن، دينية كانت هذه الوظيفة أم دنيوية فإنها ظلت ضاربة بجذورها في قالب اللعب والألعاب.

وبمقدورنا أن نتتبع الشاعر المتنبئ الرائي حتى فيما وراء الشاعر الرائي (ثولر) في التاريخ الألماني القديم فنصادفه ودون كبير عناءٍ أو جهد، في صورة «المهرج»[3] الذي ظهر في أوروبا الإقطاعية من ناحية ورفاقه من الدرجة الأدنى وهم المذيعون المعلنون من ناحية

---

(1) Unferd - Beowulf.

بيولف: ملحمة شعرية وطنية إنجليزية قديمة من روائع الأدب الأنجلوساكسوني بها ثلاث معارك يتولى فيها البطل بيولف مواجهة الأعداء والوحوش.

(2) widisia and wanderer.

(3) joculator / Jongleur.

أخرى. وهذه الطائفة الأخيرة، التي مررنا بها مرور الكرام عند تعرضنا لمباريات التلاسن والقدح، ذات قواسم مشتركة عديدة مع «خطيب الطائفة» القديم الغابر. فهم- بالمثل - مسجلو التاريخ وموثقو التراث وحُفّاظ الأنساب. وهم الناطقون الرسميون والأبواق الزاعقة في الاحتفالات العامة، وعلاوة على كل ذلك، فإنهم المداحون الرسميون والهجاؤون المعتمدون. لقد نشأ الشعر، كقدرة تثقيفية في جذوره الأولى، في أحضان اللعب وشبّ كلعبة كلعبة دينية ولا ريب لكنه كان على الدوام - حتى وهو مستغرق في الديني المقدس - ينحو بقوة تجاه الاحتفاء بالحياة ومسراتها ومباهجها الصاخبة.

وليس ثمة بالمثل أي خلاف على ما كان الشعر يقوم به من إشباع وإرواء للحاجات الجمالية. ولا تزال تجربة الأداء الطقوسي الشعائري تختزن الشعر حتى خرج علينا في صورة تراتيل وأناشيد تخلقت في فورة من التيه الطقوسي والنشوة الشعائرية. لكن الشعر لم يتفتح ويزدهر على هذا النحو فقط بل تعدت المَلَكَةُ الشعرية ذلك إلى التفتح والازدهار في منعطفات التحول الاجتماعي وفي أتون الصراعات المحتدمة بين العشائر والأسر والقبائل. وما من شيء زكّا هذه الملكة وأخصبها قدر ما زكتها وأخصبتها الاحتفالات بتجدد الفصول خاصة فصل الربيع حيث يتقابل شباب الجنسين في بهجة

غامرة وتحلل من كافة القيود.

وهذا القالب الشعري المنبثق من أقدم رياضات التودد والإثارة التي كان يؤديها الشباب من الجنسين بروح مازحة بريئة هو شِعر أساسي وعتيد، شأنه شأن الشِعر النابع من الطقوس الاحتفالية. ولقد أمكن للأستاذ «دي جوسلين دي يونغ» بجامعة ليدن أن يقدم مجموعة زاخرة من الشعر الاجتماعي الصراعي الذي لا يزال محتفظاً بطابعه الأصلي النقي ووظيفته الحقيقية كلعبة اجتماعية، هذه المجموعة التي قيض له جمعها خلال بحوثه الميدانية في جزر «بورو وبابر»[1] في أرخبيل جزر الهند الشرقية. ولا يسعني إلا التوجه بالشكر للمؤلف على بالغ كرمه وعطفه حين سمح لي باستعارة بعض النماذج من كتابه الذي لازال مخطوطة لم تطبع بعد. يؤدي قاطنو جزر «بورو الوسطى» والمعروفة أيضاً باسم «رانا»* شكلاً من الإنشاد التجاوبي يعرف باسم «إنغافوكا»[2] حيث الرجال يجلسون في مواجهة النساء ويغنون أغاني قصيرة، البعض منها مرتجل بينما يصاحبهم في ذلك النقر على الطبول.

ولا تخرج هذه الأغاني عن كونها أغاني تهكمية أو مثيرة للحنق أو الغيظ. ويمكن التمييز بين خمسة قوالب منها على الأقل. فهي إما

(1) Buru and Babar.

* Rana.

(2) Ingafuka.

في قالب مقطوعة شعرية ونقيضها، أو في قالب التهجم الشعري والتهجم المضاد أو في قالب من السؤال والجواب، أو قد تأخذ صورة التحدي والاستجابة. وأحياناً ما كانت تأخذ شكل الأحاجي والألغاز وأكثر نماذج «الإنغافوكا» أصالة هو قالب «الاستغماية» أو «الغميضة» حيث تبدأ كل مقطوعة بذات الكلمات التي يتداولها الأطفال في ألعاب «الغميضة». ويبرز العنصر الشعري الشكلي في التقفية أو السجع، بترديد ذات الكلمة أو تنويعة من تنويعاتها لربط البيت أو المقطع بالبيت النقيض أو المقطع المعاكس.

أما العنصر الشعري النقي الخالص فيتمثل دائماً في التلميح لا التصريح، في الومضة الفكرية المباغتة، في التوريات، أو في جَرْس الألفاظ نفسها، حيث غالباً لا محل للمعنى أو الدلالة الواضحة. ومثل هذا القالب من الشعر لا يمكن توصيفه واستيعابه إلا بلغة ومفاهيم اللعب على الرغم من أنه يخضع لنظام عروضي ووزني دقيق. أما من حيث المحتوى فإن هذه الأغاني تتضمن تلميحات العشق والغرام، والقليل من العظة حول الحصافة والفضيلة وبعض النكات الخبيثة اللاذعة. ومع أن ثمة ذخيرة متوافرة من تراث عروض هذا القالب فإن بيت القصيد ظل بالنسبة لهؤلاء الأقوام في ارتجال هذه الأشعار وإبداعها الفوري التلقائي. وحتى النماذج القديمة تتعرض هي الأخرى للمزيد من الإضافات اللماحة والتنقيحات المستمرة.

وهؤلاء الأقوام يقدرون البراعة الفنية حق قدرها وليس بينهم من لا يتمتع بمهارة فنية أيا كان نوعها.

وتأتي هذه الأشعار لتذكرنا بترجمات أشعار «البانتون»[1] الماليزية من حيث الوجدان والمزاج الشعري، هذه الأشعار التي لابد أنها أثرت على نحو ما على الأدب في جزر بورو كما لابد وأن شعر «الهاكاي»* الياباني البعيد جغرافياً إلى حد ما قد أثر على شعر «الإنغافوكا». وثمة قوالب شعرية شائعة في جزر رانا التي يُطلقون عليها أحياناً اسم (بورو) بخلاف «الإنغافوكا»، لها ذات الأسس والركائز الشكلية ولكنها تتضمن مشادات كلامية مطولة بين عائلتي العريس والعروس خلال حفل لتبادل هدايا الزفاف.

كما أن الأستاذ «دو جوسين دي يونغ» قد وجد قالباً مختلفاً تماماً من الشعر عند أقوام «جزيرة ويتان» وهي جزيرة من بين جزر «البابار»* الجنوبية الشرقية. وهذا القالب لا يعتمد إلا على الارتجال والعفوية. فالسكان القاطنون في جزر البابار يغنون أكثر من أولئك المقيمين في جزر بورو، سواء مجتمعين على عمل يؤدونه أو منفردين يؤدي كل منهم عملاً يخصه. فالرجال الجالسون في أعالي أشجار الجوز يستخلصون النسغ (العُصارة التي تجري في نسيج النبات

---

(1) Pantun.

* Haikai.

* Wetan- Babar.

والشجر) يؤدون أغاني حِدادية تأبينية أو أغاني ساخرة تهكمية موجهة إلى رفاقهم فوق الأشجار المجاورة. وفي بعض الأحيان كان أداء القالب الأخير اللاذع يؤدي إلى مبارزات غنائية مميتة كانت في سابق الزمن البعيد كفيلة بإراقة الدم وتبادل القتل. وجميع أغاني هذا القالب تتشكل من بيتين يمثلان جذع الأغنية و« قمتها» أو «تاجها»، إن شئنا الدقة، لكن قالب السؤال والجواب لم يعد له نفس المكانة القديمة البارزة.

وثمة فارق هام بين الشعر في جزر «بابار» وصنوه في جزر «بورو» ذلك أن الأول إنما يُحدِث تأثيره عبر اللعب باللحن الأساسي وتنويعه طوال الوقت في حين يجيء تأثير الشعر في «بورو» عن طريق التوريات والتلاعب بصوتيات الكلمات والألفاظ. وما «البانتون» الماليزي الذي تطرقنا إليه قبل قليل إلا رباعية شعرية يتخللها السجع والتقفية، فالبيتان الأولان يوحيان بصورة ما أو يقرران حقيقة من الحقائق، ويأتي البيتان التاليان ليؤكدا على ما سبق بتلميحات ذكية أحياناً ما تكون بعيدة المرمى. وعندئذ تكون الأغنية برمتها أقرب ما تكون إلى النكتة أو الطُرْفة. ولغاية القرن السادس عشر كانت كلمة «بانتون» تعني أولاً الحكمة أو القول السائر والرباعية في المقام الثاني. وفي اللغة الـچاوية (لغة جزيرة جاوا) يسمى البيت الأخير أو الختامي (چماب) أو (جواب) وهي اللفظة العربية التي تعبر عن

الإجابة عن السؤال أو حل المسألة.

ومن المؤكد أن قالب «البانتون» كان فيما قبل لعبة أسئلة وأجوبة قبل أن يصير قالبا شعرياً ثابتاً حيث أخذ فيه التلميح المنغم والمقفى والمسجوع مكان الإجابة الواضحة الصريحة. ومما لا شك فيه أن ثمة قرابة وطيدة تربط بين «البانتون» وقالب الشعر الياباني المعروف باسم «الهاكاي» وهو قصيدة قصيرة لا تتجاوز ثلاثة أبيات يتبعها خمس مقاطع، ثم سبع، ثم خمس، وتعمل على إثارة انطباع مرهف نفاذ بعالم النباتات أو الحيوانات، بدنيا الطبيعة أو الإنسان، وأحياناً ما يشيع فيها نَفَسٌ من القلق والكآبة الغنائية أو روح الافتقاد والحنين، وفي أحيان أخرى تتردد في جنباتها تلميحات فَكِهة رشيقة. ويكفي إيراد هذين النموذجين في هذا المقام:

أيتها الشواغل الكثيرة
التي تملأ القلب! دعي القلب دعيه
يتنهد مع الصفصافة المتنهدة!
ها هي أردية الكيمونو
تجف تحت أشعة الشمس الحارة.
بأكمام الكيمونو القصيرة التي كانت تغطي ذات يوم
ذراعي الطفل المسجى.

وفي الماضي البعيد كانت قصيدة «الهاكاي» أو (الهاكو) لعبة

سجعية متسلسلة تبدأ بلاعب واحد ويأخذ الثاني منه الخيط وهكذا دواليك. ومن الجدير بالذكر أن وحدة اللعب والشعر تبرز بأجلى ما يكون في طرائق الإنشاد التقليدية الواردة بأسطورة «كاليـڤالا» الفنلندية. لقد اكتشف لونروث[1] الذي جمع أغاني «الكاليـڤالا» ذلك التقليد المثير الذي لا يزال سارياً حتى الآن حيث يجلس المغنيان وجهاً لوجه على إحدى المنصات، وهما يأخذان بأيدي بعضهما ويتلاطمان جيئة وذهاباً خلال تنافسهما على تلاوة المقاطع الشعرية. وتقدم قصص البطولة الأيسلندية القديمة المعروفة باسم (الساغة)* قالباً شبيهاً لإنشاد وتلاوة الشعر.

إن الشعر كلعبة اجتماعية ذات طابع جمالي محدود أو حتى دون هذا الطابع شائع في كل مكان وبقوالب وأشكال بالغة التنوع. ومن النادر أن يخلو هذا الشعر من العنصر الصراعي. فهو ماثل على نحو مباشر في الغناء التجاوبي، والقصيدة التنافسية، ومسابقات الغناء والإنشاد، وهو كامن في الارتجال حسب المناسبة ووفق المقام، ومثال ذلك، ما نصادفه عند القيام بعمل رقية لفك السحر وإبطال أثره. وهذه الفعالية الأخيرة ذات روابط واضحة مع «لغز أبي الهول»[2]

---

(1) Lonroth.

* Saga.

(2) The riddle of the Sphinx.

اللغز أو المعضلة أو الأحجية التي كان وحش أبي الهول القاتل يطرحها على كل من

القاتل. لقد تطورت كل هذه القوالب الشعرية تطوراً كبيراً في الشرق الأقصى. ويعطينا مارسيل غرانيه من خلال ترجماته الدقيقة وإعادة ترتيب وتنظيم النصوص الصينية القديمة صورة شاملة لنظام المنافسات الشعرية بين الشباب من الجنسين والتي ازدهرت ذات زمن في العصر الرعوي. وثمة نظام شبيه بذلك لا يزال قيد الممارسة في «أنانان»* أي: المناطق الـڤـيتنامية، وقد وصفه لنا على وجه الدقة العالم الآنامي «نغوين ڤـان هيوين».

وفي هذا القالب قد تحجب «الأطروحة» الشعرية الغزل الصريح بغلالة رقيقة، ذات طبيعة مهذبة في الغالب مرتكزة على سلسلة من الحكم والأمثال السائرة التي تتكرر في نهاية كل مقطع لتكوِّن براهين وشواهد لا تدحض على صدق حب العاشق المتيم. وثمة قالب مطابق وجده الباحثون فيما يعرف بالمداولات أو «المساجلات»[1] الفرنسية التي كانت تجري في القرن الخامس عشر. إن الشعر ومسابقات الغناء والإنشاد تصطف أمامنا كألعاب اجتماعية من أولى شكاوى ونجاوى الحب البليغة في الصين القديمة

يريد دخول مدينة طيبة الإغريقية والذي لم يجب عنه إجابة صحيحة سوى أوديب وعندها مات الوحش من فوره وقد رمز الكاتب اليوناني الشهير سوفوكليس في مسرحيته تلك للقدر بأبي الهول وللمعرفة والفطنة بأوديب.

* Annan.

(1) Les débats.

وآنام (المقصود ڤيتنام) إلى منافسات أشعار الفخر التي تغص بالكراهية والمقت هي ومثيلتها من أشعار الهجاء السافر التي كانت سائدة لدى العرب فيما قبل الإسلام، ومنافسات التلاسن البذيء المصحوبة بالقرع على الطبول والتي تحل محل الدعوى القضائية عند شعوب الأسكيمو.

ولا مفر هنا من إدراج «محكمة الحب» التي شاعت في منطقة «لانغيدوك»[1] في القرن الثاني عشر حيث تنتمي لهذه القوالب بشكل أو بآخر. وثمة فرضية عفّى الزمن عليها تذهب إلى أن أشعار شعراء «التروبادور»* (الشعراء الجوّالون) ذات جذور في قصص العشق بالبيوتات الملكية والنبيلة في بعض المناطق الإسبانية. وبعد أن تم لفظ هذه الفرضية عن حق فإن الجدال استمر من حيث فقه اللغة والتحليل اللغوي عما إن كان مثل هذا الشعر الغزلي الصريح قد عكس واقعاً اجتماعياً فعلياً أم إنه محض خيال أدبي. وقد غالى كثير من الباحثين في أخذهم بالرأي الثاني وأمعنوا في المغالاة بغير شك. إن إقامة محكمة الحب كانت تلاعباً شعرياً عابثاً بالقانون وإن كانت - برغم ذلك - ذات جدوى عملية معينة وتتماشى تماماً مع تقاليد «لانغيدوك» في القرن الثاني عشر. إن ما نتصدى له هنا وفي هذا

---

(1) Languedoc.

* Troubadour.

المقام من البحث هو المقاربة الجدلية والتحايلية فيما يختص بمسائل وقضايا الحب في قالبها من اللعب والألعاب.

وكما سبق لنا أن لاحظنا فإن مباريات نقر الطبول عند الأسكيمو كانت الفرصة التي تغتنمها النساء لتبادل النميمة والإسرار بشؤون وهموم النساء. وفي كلتا الحالتين فإن الموضوع الأساس هو معضلة الحب ويظل الغرض من وراء إقامة محكمة الحب أو مسابقة الحب هو الحفاظ على قواعد الشرف السائدة، ومن ثم الحفاظ على سمعة المدعين والمُدَّعَى عليهم. كانت الدعوى المقدمة في محكمة الحب تحاكي محاكاة تامة الإجراءات متبعة في الدعاوى القضائية المعتادة، كالاستشهاد بالسوابق وخلاف ذلك. ويرتبط عديد من ضروب شعر التروبادور التي تم الكشف عنه بشكل وثيق مع التماسات الحب والمحبين، فثمة شعر «الكاستيامن» أي (اللوم والعتاب) وثمة شعر (المشادة الكلامية) «تنزوني» وثمة شعر «الترديد التجاوبي» (چوك بارتت) ونوعية أخرى من الشعر الغنائي (بارتمن). وثمة ضرب من الشعر يتخذ لعبة السؤال والجواب الإنجليزية التي جاءت منها كلمة (جيوباردي)[1] التي تعني الخطر الذي يحيق بأحد المتهمين أمام المحكمة. وفي قرارة كل هذه الضروب لا نجد أنفسنا قبالة دعوى قانونية صرفة، ولا أمام باعث شعري خالص ناهيكم

---

(1) Castiamen , tenzone, Joc partit , partimen ,. Jeopardy.

عن أن نكون إزاء تسرية اجتماعية بريئة وبسيطة لكننا بالفعل نجد أنفسنا في وجه الصراع الأزلي في سبيل الشرف والكرامة في ميادين الحب وساحات الغرام.

ومع ذلك فثمة قوالب أخرى للشعر، خصوصاً في الشرق الأقصى، يتعين النظر إليها كفعاليات ثقافية تمارس على أساس صراعي. فقد يعمد شخص، على سبيل المثال، إلى ارتجال قصيدة لفك «السحر» أو للخروج من مأزق صعب. ولا يعنينا هنا ما إن كان هذا التقليد ذا جدوى عملية في حياة أصحابه اليومية أم لا، لكن بيت القصيد هنا هو أن العقل البشري، المرة تلو المرة وعبر الزمن المتطاول، قد وجد في هذا النموذج من نماذج اللعب، القريب من نموذجي الألعاب «الفتاكة» وألعاب «المراهنة»، أداة للتعبير عن مدى التعقد والخطر اللذين تتسم بهما مشكلات حياته وربما أداة لحل هذه المشكلات، وأن فن الشعر، الذي لا يُقصد من ورائه مباشرةً ابتغاء إحداث أي تأثير جمالي، قد صادف في هذه اللعبة تربة جِدّ خصبة لنمائه وتطوره.

ودعونا نستقي مثالين من كتاب «نجوين ڤان هيوين»: كان على تلاميذ أحدهم واسمه «د. تان» أن يمروا بمنزل مجاور لبيت المعلم وهم في طريقهم إلى المدرسة، وكان بهذا البيت فتاة وكلما مر الشباب بمنزلها قالوا «يالك من فتاة جميلة، يالك من فتاة رائعة حقاً». لقد

أحنقها تصرفهم هذا للغاية حتى إنها ذات يوم انتظرتهم حتى جاؤوا وقالت لهم «حسناً إن كنتم مغرمين بي، سأطرح عليكم عبارة فإن أتى أحدكم بما يتناسب معها من عبارات فسوف أحبه، وإلا فعليكم أن تمروا بمنزلي مطأطئين وقد علاكم الخزي والعار». ولما طرحت عبارتها عليهم عجزوا جميعاً عن مجاراتها وما كان منهم بعد ذلك إلا الالتفاف من بعيد ليصلوا إلى بيت المعلم. وهنا نجد أنفسنا قبالة ملحمة من نوع «سڤايمڤارا»[1] أو (التماس ود المرأة) كما نراه عند برونهيلد في شكل أنشودة رعوية في مدرسة ريفية من القرى الواقعة في زمام بلاد «آنام». وفي المثال الثاني نصادف السيد «خانه – دو» والي مدينة «تران» والذي فُصل من وظيفته لارتكابه خطأ فادحاً وعوقب بأن يعمل في بيع الفحم في مدينة «سي – لينه». وفي إحدى جولات الإمبراطور وصل إلى هذه المنطقة وقابل الوالي السابق وأمره بأن يَنظم قصيدة في بيع الفحم. وعلى الفور نظم «خانه – دو» قصيدة عصماء ملكت على الإمبراطور إعجابه فكان أن رد على الوالي جميع ألقابه الرسمية ووظيفته.

لقد كان ارتجال الشعر ملكة لا يمكن لأحد أن يستغني عنها بالشرق الأقصى. وقد يتوقف نجاح أي سفارة آنامية إلى بكين – أحياناً – على موهبة السفير في ارتجال الشعر. وكان على كل فرد

---

(1) Svayamvara.

من أفراد السفارة أن يكون متأهباً على الدوام لكل صنوف الأسئلة وأن يعرف إجابات الأحاجي والألغاز الواحدة بعد الألف التي يرى الإمبراطور أو أحد أعوانه أن يطرحوها عليهم. وهكذا كانت الدبلوماسية باللعب أو (الألعاب الدبلوماسية) في ذلك العصر. وقد أعانت لعبة السؤال والجواب في القالب الشعري على مراكمة ذخيرة هائلة من المعارف والعلوم النافعة.

وأمامنا نموذج آخر يتعلق بالفتاة التي قبلت للتو الارتباط بحبيبها واتفقا سوياً على فتح أحد المتاجر. وقد طلب إليها حبيبها الشاب أن تُعدد على مسامعه أسماء العقاقير الطبية، فما كان منها إلا أن راحت تُعدد أسماء جميع ما تحويه خزانة الأدوية عن ظهر قلب. كما لم يفتها البراعة في علم الحساب والإلمام بكافة السلع الضرورية للعمل وكيفية الإفادة من التقويم السنوي في الفلاحة والزراعة.لقد جرى كل ذلك في قالب شعري بليغ موجز أو كما يُقال ما قل ودل. وأحياناً كان العاشقان يمتحنان أحدهما الآخر في الفنون والآداب. وكما لاحظنا آنفاً فإن جميع قوالب التعلم الشفهي ترتبط ارتباطاً مباشراً بلعبة الأحاجي والألغاز. وكذلك هو الشأن في الامتحانات التي يتعين اجتيازها والتي طالما لعبت دوراً فائق الأهمية في الحياة الاجتماعية بالشرق الأقصى. ولطالما أحجمت جميع الحضارات عن نبذ الشعر كوسيلة رئيسة للتعبير عن أعظم الشؤون أهمية في حياة

المجتمعات. فالشعر في كل مكان سابق على النثر، ولا يزال الشعر هو الأداة الملائمة الوحيدة لترديد المقولات المهيبة والمقدسة. وليست التراتيل والتعازيم وحدها التي تُصاغ في قالب شعري ولكن أيضاً الأطروحات والرسائل الطويلة مثل «السوتراس والساستراس»[1] في الهند القديمة، أو الآثار المبكرة في الفلسفة اليونانية. فقد صب أنباذوقليس فلسفته كلها في وعاء شعري (قصيدة طويلة) ولقد تابعه في نهجه من بعد لوكريتيوس الروماني.

وقد يرجع تفضيل القالب الشعري في جانب منه إلى اعتبارات عملية نفعية. فمجتمع بلا كتب مطبوعة يجد من الأيسر له أن يستوعب مادة امتحاناته على هذه الشاكلة. لكن ثمة سبب أعمق وأعني به أن الحياة في المجتمعات القديمة الغابرة كانت حياة منغمة موزونة في بنيتها وتركيبها، إذا صح التعبير ولا يزال الشعر هو القالب التعبيري الأكثر طبيعية وتلقائية في احتضان جميع الشجون والشؤون «الرفيعة» للإنسانية. ولغاية عام 1868 ظل اليابانيون يضعون الأجزاء الأكثر حساسية وأهمية في أي من وثائق الدولة – في قالب شعري. كما أولى مؤرخو القانون اهتماماً خاصاً لما خلفه الشعر من آثار على النصوص القانونية، على الأقل في التراث القانوني الألماني. فكل طالب دارس للقانون الألماني يعرف بالضرورة ذلك المقطع في

---

(1) Sutras - sastras.

القانون «الفرزياني» القديم (نسبة إلى إحدى المقاطعات الهولندية) حيث المادة المتعلقة «بالدواعي» المختلفة أو الظروف التي تُوجب أو تدعو الأوصياء لبيع ميراث اليتيم، والتي تأخذ على حين غرة قالباً وأسلوباً غنائياً يعتمد على الجناس الاستهلالي (تكرير حرف أو أكثر في مستهل لفظتين متجاورتين).

والداعي الثاني هو عندما يحول العام ويختفي القحط ويزول الجفاف ويكون الأطفال كمن يوشكون على الموت جوعاً. فعلى الأم عندئذ أن تعرض ميراث الطفل للبيع وتشتري بالثمن للطفل بقرة وحنطة وخلافه. أما ثالث الضرورات فهو عندما تتهلهل ثياب الطفل ويعرى جسمه ولا يجد منزلاً يؤويه أو ملجأ يضمه في حين يسدل الضباب أستاره الكثيفة وينشر الشتاء برده القارس ولا يجد الناس مناصاً من المكوث في المنازل والبيوت التماساً للدفء، وحين تلوذ الوحوش الضارية بالأشجار الضخمة المجوفة وبالجبال فراراً بحياتها، عندئذ يتصاعد بكاء الطفل الغض ويتعالى نحيبه حزناً وكمداً على ضلوعه العارية المرتعدة التماساً للمأوى الذي يحميه ونعياً لأبيه الذي كان يقيه شر الجوع ويدفع عنه غائلة الضباب القارس في الشتاء، ذلك الأب الذي يقبع حبيس تابوت ثاوٍ في أغوار الأرض والظلمة، تابوت أحكمت غلقه أربعة مسامير ضخمة، بينما تعلوه إحدى أشجار السنديان ويستوي فوقه أديم

الأرض. ويبدو لي أننا هنا لسنا بصدد التطرق إلى المحسنات البديعية والبلاغة اللفظية المقصودة بقدر ما نحن معنيين بالروح والأجواء التي أدت إلى صياغة القوانين بهذه الصورة الانفعالية الجياشة بحيث يُصبح المنطوق الشعري هو الأداة الطبيعية للتعبير القانوني.

وبهذا الوميض الشعري الخاطف يُعد هذا النموذج القانوني الفرزياني مثالاً لا نعدم وجوده في مناطق أخرى من العالم، لكنه وعلى نحو ما من الأنحاء أكثر أصالة من النص الأيسلندي (تريجامال)[1] الذي يقدم لنا، عبر سلسلة من المقاطع الموزونة المعتمدة على الجناس الاستهلالي أيضاً، صورة للسلام المستعاد وقد ألقى ظلاله على كل شيء، مع الإشارة إلى ضرورة دفع التعويضات، وتحريم أي قتال مستقبلاً دون هوادة وبالحزم الواجب. وأخيراً يُنذر «مثيري الفتن والقلاقل وأعداء السلام» كونهم سيُعاملون حيثما كانوا معاملة الخارجين القانون، ذلك كله في لغة شعرية وصور تجسم الأوضاع في إفاضة واضحة وإسهاب بارز:

حيثما تُولي وجهك ستجد رجالاً
يصطادون الذئاب
ومسيحيون
يغشون الكنائس

---

(1) Tryggaamal.

ووثنيون
يقدمون الأضاحي والقرابين
وسترى ألسنة النار المضطرمة
وخضرة الأراضي المزروعة
وستسمع الأطفال ينادون أمهاتهم
وترى الأمهات وهن يُرضعن أطفالهن
و تسمع زفير مواقد المنازل دائبة الاضطرام
وسترى السفن تمخر عباب البحار
والدروع اللامعات
وشموس الأيام تتوالى مشرقات
والثلوج المتساقطات
وشجيرات الصنوبر تشرئبّ وتنمو
والصقور الحائمات
ولأن انبلاج الفجر طويل
(تتدفق الريح القوية الدافعة في كلتا جناحيه)
حيثما وجهت نظرك
للسماء المرفوعة بغير عَمَد
وإلى البيوت العامرة بما فيها من موئن
وحيثما سمعت الرياح العاويات

ومياه الأنهار المتحدرة صوب البحر
ورأيت العمال يذرون القمح والذرة

وعلى عكس مثالنا السابق، يأتي هذا المثال ليضع نصب أعيننا منجزاً أدبياً صرفاً لقضية قانونية لا لبس فيها، لكن من العسير بالطبع الرجوع إليها باعتبارها سنداً قانونياً يُعتد به في عالم الواقع. وبالرغم من ذلك فإنها هي الأخرى تؤكد على الوحدة الأصلية للشعر والعدالة المقدسة وهو الأمر الذي يعنينا هنا في هذا المقام.

لقد أورثنا اللعب كل ضروب الشعر: لعبة العبادة الدينية، لعبة التودد والغزل الاحتفالية، لعبة المسابقات الجريئة، لعبة الهجاء المقذع والتلاسن البذيء، لعبة المكر والدهاء، لعبة القدح والذم، لعبة الفطنة وسرعة البديهة. فإلى أي مدى تم الحفاظ على خاصية اللعب في الشعر في خضم التطور المطرد والتعقد المتزايد للحضارة والثقافة؟ دعونا أولاً نحاول فض مغاليق وكشف غوامض العلاقة بين ثالوث الأسطورة والشعر واللعب. بادئ ذي بدء فإن جميع الأساطير التي بين أيدينا والتي حملها الزمن إلينا من بداياته البعيدة، كلها كانت دائماً مصوغة شعرياً. والأسطورة أياً كانت بصورها والأجواء الخيالية التي تجري فيها أحداثها، تعطينا حكاية للأمور والأعمال التي يُفترض أنها كانت تقع في تلك الأزمنة البعيدة الغابرة. وهي

أمور وأعمال ذات مغزى عميق وجليل. ولعلها أفلحت في إبراز علاقات يستحيل بأي مقياس أن توصف في أي سياق منطقي. لكن وبالرغم من سيادة الطابع الديني والصوفي المتناسب معها ولا ريب في مرحلتها الحضارية الأسطورية الشعرية، وأعني هنا أنه بالرغم من الإيجابية المطلقة التي نتجاوب بها مع الأسطورة فإن السؤال المعلق يظل هكذا حول ما إذا كانت الأسطورة ينبغي أخذها على محمل الجد بأي صورة كانت. ويمكنني وأنا مطمئن الوجدان والضمير أن أقول أنني أعتقد أن الأسطورة جادة بقدر ما أن الشعر جاد هو الآخر. فكلاهما، الأسطورة والشعر، مثلهما في ذلك مثل أي نشاط آخر يتجاوز حدود التصورات والأحكام المنطقية القصدية، يدوران في دائرة ونطاق اللعب والألعاب.

ولا يعني ذلك بحال أنها دائرة أدنى، فلعل الأصح والأحرى بنا أن نقول بأن الأسطورة لكونها تدور في مدار اللعب يمكنها أن تحلق في فضاءات الاستبصار والرؤيا التي تظل بعيدة دوماً عن متناول العقل وأدوات الاستدلال المعهودة.إن الأسطورة، إذا ما فهمت على الوجه الصحيح لا على النحو المبتذل الذي لا تألو الدعاية والإعلام الحديث جهدهما في فرضه على الكلمة وعلى الفحوى، الأداة المثلى التي استعان بها أسلافنا البدائيون لتشكيل تصوراتهم وأفكارهم عن الكون والعالم. وفي الأسطورة لا نجد أثراً لفاصل

قاطع بين المعقول المبهم الغامض وبين المستحيل المكشوف الصريح. ذلك أن الإنسان البدائي، وبما كان عليه من قصور هائل في الربط المنطقي والتعليل والتنظيم العقلي، فإنه ومن الناحية العملية وفي ضوء خبراته كان يعتقد أن كل شيء ممكن وألا شيء مستحيل.

وبالرغم من استحالة الأسطورة وخرقها البين للمألوف، والمبالغة المهولة التي تهيمن على أحداثها وانعدام التناسب وفوضى النسب المتفشية في وقائعها وشخوصها، وخلوها من الاتساق والترابط والتسلسل فإنها لم تكن تمثل بالنسبة لأسلافنا البدائيين أي استحالة في الوقوع أو أي مستحيل من حيث التصور. وبالرغم من ذلك كله فمازلنا نتساءل ونسأل عما إذا كان إيمان أسلافنا البدائيين بأساطيرهم المقدسة، منذ البدايات البعيدة لها، مشوباً بمسحة معينة من المرح والتفكه. لقد خرج الشعر والأسطورة من رحم واحد ألا وهو اللعب، ومن هنا أفليس من الأرجح - على الأقل - أن إيمان الإنسان البدائي ما لم تكن حياته بالكامل يكمنان في اللعب ولا شيء سواه.

إن الأسطورة الحية الحقيقية لا تعرف الخط الفاصل بين الجد واللعب. وعندما تحولت الأسطورة إلى علم للأساطير وأعني بذلك صيرورتها أدباً مثَّل العقائد التراثية في ثقافة عملت في الوقت ذاته على تنمية الخيال والمخيلة البدائيين. عند ذلك، وعنده فقط أصبح

التعارض بين الجد واللعب سيفاً على رقبة الأسطورة وبصورة طالما شوهتها وأساءت إليها. وثمة حالة وسطى ملفتة في مرحلة متوسطة بين الجد واللعب عرفها الإغريق وقت أن كانت الأسطورة دينية مقدسة ومن ثم يعتبرها الجميع عنواناً للجدية، لكنها لا تُفهم على النحو الصحيح إلا إذا تكلمنا بلغة الماضي نصاً وروحاً. أولسنا جميعاً محتكين وعارفين بالشخصيات الواردة في الأساطير الإغريقية ومولعين للغاية لتضمينهم داخل وعينا الشعري إلى حد أننا نغض الطرف عن طوابعهم الهمجية المطلقة.

أما بالنسبة للأساطير «الايدية» التي لا نلم بها إلا إلماماً ضعيفاً، لولا ما منحنا إياه ڤاجنر (المؤلف الموسيقي الألماني الشهير) من مناعة خدرت حواسنا، فإنه يظل من الصحيح على العموم أن الأسطورة التي ترتفع عنها قبضة التوجيه الجمالي المقصود والتأويل الجمالي المتعمد هي الأسطورة التي تكشف لنا كل معايير بدائيتها ووحشيتها الحقيقية. ويتجلى ذلك بوضوح كافٍ عند تطرقنا للأساطير الهندية القديمة وللخيالات الأسطورية الجامحة التي أمتعتنا بها جهود الإنثولوجيين والتي جمعوها من شتى بقاع الدنيا، ومع ذلك فإن النظرة المنصفة إلى شخوص الأساطير الإغريقية والألمانية تُظهر مدى افتقارها للإنسان والذوق السليم، ناهيكم بالطبع عن الأخلاق فيما لو قورنت بالخيالات الطليقة في الأساطير الهندية

والأفريقية والأمريكية أو الأسترالية القديمة.

ولو أننا حكمنا عليها بمعاييرنا (وهي بالطبع ليست المعايير النهائية المبرمة) فإن الآلهة الإغريقية والإيدية عديمة الذوق وفوضوية ومنحرفة في تصرفاتها وسلوكياتها ولن نحتار أو نتردد كثيراً في المفاضلة والاختيار بين الإله «هرمس» الإغريقي أو «ثُور» الإيدي وبين أحد آلهة أفريقيا الوسطى. لم يعد مثار شك كون تلك الشخوص الأسطورية، التي انحدرت إلينا عبر التراث، بقايا مجتمع همجي لم يعد متناسباً مع المستوى الروحي الذي بلغه المجتمع في الوقت نفسه. ومن هنا، فإن حقبة التنقيح الأدبي التي مرت بها الأساطير حتى تتحول إلى عقيدة وتراث محترم، شهدت أمراً من اثنين لا ثالث لهما، فإما أن تخضع الأسطورة للتأويل الغامض على يد الكهنة وآباء الكنيسة، أو أن تُستنبت كأدب خالص. وبمقدار ما كان الإيمان بحرفية الأسطورة يتلاشى ويذوي، فقد كان عنصر اللعب الملازم لها منذ أول الأمر يعاود تأكيد ذاته باطراد قوي.

لقد ولت إلى الأبد مرحلة الإيمان بالأسطورة بمجرد ظهور الشاعر «هوميروس». ومع ذلك فإن الأسطورة التي فقدت قيمتها كأداة مناسبة لإدراك الإنسان حقيقة الكون من حوله، قد ظلت محافظة على وظيفتها في التعبير عن الإلهي والمقدس في لغة شعرية والتي هي حقيقة أكثر من كونها وظيفة جمالية تتخطى ذلك إلى كونها

وظيفة دينية. أو لم يلجأ أفلاطون وأرسطو إلى قالب الأسطورة لكي يجلوا لنا جوهر فلسفتهما ويعبرا عن مكنوناتها بالطريقة المثلى: فعند الأول (أفلاطون) أسطورة الروح أو عالم المثل، وعند الثاني (أرسطو) أسطورة المحبة التي بمقتضاها تتحرك الموجودات كلها في حركة دائبة صوب «المحرك الأول الذي لا يتحرك»[1]؟

إن سمة اللعب المميزة للأسطورة الحقيقية لا يمكن التقاطها بذات الوضوح الذي نصادفه في الصفحات الاستهلالية في الأساطير «الإيدية» من أمثال «سكالدسكابارامال»* (أسطورة أيسلندية بطولية تعني حديث الشعراء) أو أسطورة (حماقات غيلفي)* «غيلفاغنينج» فنحن هنا إزاء موضوع أسطوري تحول بالكامل إلى صورة أدبية على مسرح الأدب فأصبح أدباً، وبالرغم من التنكر الرسمي له باعتباره تراثاً وثنياً فقد كان الجميع ينظرون إليه باحترام باعتباره جزءاً من التراث الثقافي واستمر الناس في قراءته للسبب ذاته، وفضلاً عن ذلك فقد كان ناقلوه ومدونوه وشارحوه من

---

(1) المحرك الأول الذي لا يتحرك هو مبدأ الوجود في نظر أرسطو وهذه هي الفكرة التي اعتبرها آباء الكنيسة في أوروبا ذريعة لاعتماد فلسفة أرسطو واعتباره مسيحياً قبل ظهور المسيحية.

* Skaldskaparmal.

* Gylafaginning.

انظر: دو جوسلين دو يونغ، (انظر: ما قبله ص 144 في النص الأصلي) حيث يصف حالة مشابهة من الأعمال في ديانة سكان جزر البورو.

المسيحيين من رجال الإكليروس ومن القديسين. وترن في مسامعي، وربما أنا وحدي من يتوهم ذلك، أصداء لا تخطئها الأذن لاستهزاء وتندر يغشيان ويترددان في سائر ما أعادوا روايته من تلك الوقائع الأسطورية.

إنها ليست نبرة المسيحي الواثق، المدرك حق الإدراك لمدى تفوق عقيدته على العقيدة الوثنية التي سبق له أن قهرها وأبادها، ومن ثم فإنه يجنح إلى التهكم والسخرية من الأسطورة إلى حد ما، كما أنها ليست بذات القدر نبرة المتحول إلى الدين الجديد والمتنصل من الماضي باعتباره زمن الظلام الدامس الذي كان الشيطان يعشش فيه، إنها نبرة أقرب ما تكون إلى إيمان وسط وعقيدة ليست خالصة، أي إيمان وعقيدة تقعان في منتصف الطريق بين الجد واللعب، نبرة لطالما ترددت أصداؤها من قديم الأزل في كل صور التفكير الأسطوري والتي يرجح أنها ظلت تتردد بذات القوة في أوج الوثنية. إن التنافر أو التعارض الظاهري بين الموضوعات الأسطورية - ذات الطابع اللامعقول - والخيالات البدائية البريئة البسيطة كما نصادفها في حكايات «غروا وهرنغنير وأوروانديل»[1]، وبين المنجزات الشعرية ذات التقنية الشعرية الفنية الرفيعة - يتماشى مع الطبيعة الحقة للأسطورة، والتي برغم فجاجتها من حيث الجوهر، فإنها على الدوام - في كل زمان ومكان - كانت

(1) Groa , Hrungnir , Aurwandil.

تنشد أكثر أشكال التعبير سمواً وجلالاً.

ولو أخذنا المعالجة الأسطورية الأولى من حيث الاسم «غيلفاغنينج» الذي يعني «حماقات غيلفي» فإن الاسم في حد ذاته حافل بالمعنى والدلالة في هذه الحكاية التي تأخذ القالب القديم المعروف (البحث الاستفهامي عن أصل الأشياء والكون) مثلها في ذلك مثل جدال «ثُور» في بهو «أوتغاردالوكي»*. لقد استخدم «ج. نيكيل» عن حق مصطلح «اللعب» ليصف به هذه الحكايات. فالمُمْتحِن (أو المحقق) «غانغليري» يطرح الأسئلة الدينية القديمة المتعلقة بأصول ومبادئ الموجودات، بالريح، بالشتاء، بالصيف وهكذا دواليك. وكقاعدة عامة فإن الإجابات لا يجب أن تخرج عن تقديم مجاز أو تشبيه أو استعارة أسطورية غريبة وغير مألوفة كإجابة عن الأسئلة المطروحة.

وتندرج الفصول الأولى من «السكالدسكابارامال» داخل نطاق اللعب، فهي لا تعدو أن تكون خيالات ما قبل تاريخية لا ينتظمها أسلوب عن عمالقة متبلدي الحس غائمي الملامح يكسوهم شعر كثيف وأقزام أوغاد ماكرين، وخوارق وأعاجيب خارجة عن نطاق المنطق والمألوف والتي تنتهي كلها نهاية حميدة بزوال الكل وتبدد كل شيء كالوهم دون حدوث مالا تحمد عقباه. ومما لا شك

* Utgardaloki.

فيه أن هذه هي الأسطورة في الهزيع الأخير من حياتها نراها وقد تداعت قواها وسادتها البلاهة والفوضى وعمتها الأوهام المختلقة. ومع ذلك فقد يكون من التسرع أن نعتبر تلك الملامح والقسمات ترجمة لتحلل عصري لأفكار كانت بالأمس البعيد مهيبة وبطولية. إذ على العكس من ذلك تماماً، فذلك الافتقار إلى الأسلوب هو جانب أصيل وأساسي في أي أسطورة من الأساطير.

تتعدد العناصر التشكيلية للشعر فمن القوالب العروضية إلى أنماط القوالب المقطعية، إلى الوزن، والإيقاع إلى السجع والجناس الاستهلالي، إلى النبر وغير ذلك، وقوالب أخرى مثل الشعر الغنائي والدراما والملحمة. وحيثما وجهنا النظر في شتى بقاع العالم فسوف نصادف هذه التشكيلة المتنوعة من قوالب وعناصر الشعر. وينطبق ذلك على موضوعات الشعر التي مهما تعددت في لغة ما من اللغات فإنها واحدة في كل زمان ومكان. إن هذه القوالب والأشكال والموضوعات صارت من الألفة بالنسبة إلينا إلى الحد الذي أصبحت فيه من المسلمات التي لا سبيل لإعادة النظر فيها فنقبلها على علاتها، ونادراً ما نتوقف أو نتمهل للسؤال عن القاسم المشترك الذي يجمعها ويجعلها على ما هي عليه وليس العكس من ذلك أو ما هو خلاف ذلك.

إن هذا القاسم المشترك الذي يساعد على إبراز ما في الشعر من

وحدة مذهلة وحدود مميزة للمزاج الشعري ممتدة بامتداد حقب التاريخ البشري كله مهما تعددت مجتمعاته وأطواره، قد نصادفه كامناً في حقيقة أن الوظيفة الإبداعية والتي نطلق عليها اسم الشعر متأصلة ومتجذرة بعمق في وظيفة أكثر بدائية من الثقافة ذاتها ألا وهي وظيفة اللعب. إذن، دعونا مجدداً نعدد الخصائص التي عزوناها إلى اللعب واعتبرناها من ألزم لوازمه. أفليس اللعب نشاطاً نمارسه في نطاق محدد من الزمن والمكان، وذا نظام واضح للعيان، وطبقاً لقواعد يتقبلها الجميع بالتوافق والرضا، وأنه أخيراً يقع خارج نطاق الحاجات الضرورية والمنافع المادية. إن مزاج اللعب هو مزاج الجذل والحماسة، وهما الجذل والحماسة اللذان يصاحبان ما هو ديني أو احتفالي لكل حالة على حدة. ويتواكب مع اللعب وأثناءه شعور بالإثارة والتوتر ويعقبه الطرب والانتشاء والاسترخاء.

وهنا يكاد يكون من المستحيل علينا ألا نقبل بانطباق هذه الخصائص على الإبداع الشعري. وفي الحقيقة فإن التعريف الذي سقناه منذ قليل للدلالة على اللعب يمكن استخدامه كتعريف للشعر. أفلا تشي بل تفصح عناصر كالتنظيم الإيقاعي والتماثلي للغة، وأسر الانتباه عن طريق الوزن والقافية، والتلاعب القصدي بوظائف الحواس والتركيب الفني والمصطنع للعبارات والجمل، أفلا يشي ذلك كله بروح اللعب الكامنة وراءه. فأن نعرّف الشعر كما عرَّفه

«بول فاليري» (شاعر فرنسي شهير1871– 1945 وأحد أبرز أركان المدرسة الرمزية) بأنه لعب بالكلمات وباللغة لا بالمعنى المجازي بل بالمعنى الحرفي والحقيقي للفظة اللعب فهذا هو التعريف الدقيق.

إن الرابطة الوثيقة التي تربط الشعر باللعب ليست رابطة ظاهرية فقط بل هي واضحة أيضاً في بنية المخيلة الإبداعية ذاتها. وليس علينا سوى أن ننظر كيف يفعل الشعراء حين يحولون العبارات الشعرية عن المجرى التقليدي، أو يطورون أحد الموضوعات بالنظر فيه وإليه من زاوية مبتكرة، أو في التعبير عن الحالة والمزاج بصورة غير مسبوقة، هاهنا وهنا فقط وعلى الدوام نرى عنصر اللعب حاضراً فعالاً إلى أقصى الحدود. وسواء كنا بصدد الأسطورة أو الشعر الغنائي، إزاء الدراما أو الملحمة، قبالة أساطير الماضي السحيق أو أمام رواية حديثة، فإن غاية الكاتب، سواء وعى ذلك أم لم يع، هي خلق حالة من التوتر «تسحر» لُبَّ القارئ وتخلب وجدانه إلى أن يستسلم كلياً لهذا التوتر الساحر. كما تتضمن كل كتابة إبداعية موقفاً انفعالياً إنسانياً جياشاً وقوياً إلى درجة كفيلة بتصدير هذا التوتر إلى نفوس البشر الآخرين. لكن هكذا حالات وهكذا مواقف قليلة بطبيعتها وهذا هو بيت القصيد وحتى نكون واضحين تماماً فإن هذه المواقف لا تنشأ إلا خلال الصراع أو النزاع أو من جراء الحب أو من خلالهما معا.

وهكذا، ولأن الصراع والحب يقتضيان التنافس والتسابق فإن المسابقة تقتضي اللعب. وفي أغلب الأحوال يعتبر الصراع والنضال هو الموضوع المركزي في الشعر خصوصاً والأدب عموماً أي أن مهمة البطل هي أن يبلي البلاء الحسن في صراعه ونضاله من أجل تحقيق غاياته، وأن يمر بكافة المحن والتجارب المؤدية إلى بلوغ مآربه، وأن يجتاز كافة العقبات والعوائق التي تحول دون تحقيق مقاصده ومراميه. إن لفظة «البطل» هذه اللفظة الصغيرة التي تشير وتدل على الطرف الأساسي في الصراع تحوي في باطنها كل شيء. فالمهمة التي تنتظر البطل ستكون صعبة إن لم تكن مستحيلة. وغالباً ما تكون أو تأتي نتاجاً لتحدٍ أو تعهد أو وعد مقطوع أو تلبية لنزوة من نزوات من نحب.

وكل هذه الموضوعات ترجع بنا القهقرى مباشرة إلى اللعب الصراعي. وثمة مجموعة أخرى من الموضوعات المثيرة للتوتر تتوقف على الهوية المستترة أو المخفية للبطل الأسطوري. فهو يعمد إلى إخفاء هويته الحقيقية إما قصدياً إرادياً، أو لأنه بالفعل لا يعرف هويته الحقيقية ولا يعرف من هو منذ البداية، أو لأنه قادر على استبدال هيئته ساعة يشاء. وبمعنى آخر، فإن البطل الذي يضع القناع ويظهر متنكراً لابد وأنه يبطن شيئاً أو يحمل في داخله سراً من الأسرار. وها نحن مجدداً نجد أنفسنا قريبين إلى غير ما حد من اللعبة الدينية القديمة

للكائن المختفي الذي لا يكشف نفسه ولا يتجلى إلا للمختارين أو المصطفين من النخبة العارفة.

إن الشعر البدائي في الزمن الغابر لا يكاد يتميز عن مسابقات الأحاجي والألغاز القديمة كشكل من أشكال المنافسة الأصلية. فالأول مهمته إبراز الحكمة والثاني صنع وابتكار الكلمات الجميلة. وكلاهما محكومان بقواعد منظمة للعب تتمثل في منظومة ثابتة من الأفكار والرموز المستعملة، دينية كانت أم شعرية وفقاً لواقع الحال، وكلتاهما تفترض دائرة من المريدين المحنكين الذين يفهمون اللغة التي يُتكَّلمُ بها. إن مصداقية أيٍ منهما تتوقف فقط على مدى انسجامهما مع قواعد اللعبة. وحده ووحده فحسب رابح الرهان ذلك الذي يجيد الكلام بلغة الفن فيستحق عن جدارة لقب الشاعر. ولغة الفن تلك هي اللغة التي تختلف عن لغة الحديث العادي من حيث إنها تعمد إلى استخدام مصطلحات خاصة بها، وصور خاصة بها، وشخوصا خاصين، وهكذا دواليك، وهي لغة ليس كل فرد مؤهلاً لفهمها واستيعابها.

إن الهوة الأزلية بين الوجود والفكرة لا يمكن الجَسْر عليها إلا بقوس قزح من الخيال والتخيل. إن مفهوم الكلمات المتداولة المعتادة لا يتناسب على الإطلاق مع تدفق حركة الحياة وسيلانها الذي لا يتوقف. حيث إن صنع الصورة أو تصوير الكلمات هو

ما يشحن الأشياء بالمعنى وفي الوقت ذاته يغمرها في محيط الأفكار الساطع المتلألئ، وهكذا فإننا نجد أنفسنا إزاء الفكرة والشيء وقد توحدا في الصورة الشعرية. ولكن في الوقت الذي تجور فيه لغة الحياة العادية يوماً بعد يوم على المحتوى الأصلي للمفردات اللغوية المكونة للصور الشعرية وتفرض عليها – عوضاً عن ذلك – وجوداً زائفاً من عندياتها (وجوداً منطقياً من حيث الظاهر والمظهر) علماً بأن لغة الحياة اليومية في حد ذاتها أداة عمل فائقة البراعة والشعر دائب في استنبات واستزراع الكيفيات التصويرية الكامنة في اللغة بكل إصرار وترصد، ذلك أن الشعر هو الرحم الطبيعي للصورة.

وليس ما تفعله اللغة الشعرية بالصور إلا تلاعباً معها وبها. فهي تنظم الصور وترتبها أسلوبياً، وتشيع روح الأحاجي والألغاز في سائر الصور حتى تغدو كل صورة ناطقة بالجواب عن الأحجية أو المعضلة أو اللغز. لقد حفظت الثقافة البدائية الغابرة للغة الشعراء المكانة التي لا تدانيها مكانة باعتبارها الأداة التعبيرية الأقوى تأثيراً، والوظيفة الأوسع والأخطر من مجرد الاقتصار على إشباع التطلعات الأدبية الخالصة. فالشعر هو الذي يحول الشعائري المقدس إلى ألفاظ وكلمات، وهو الذي يفصل ويقضي في العلاقات الاجتماعية، وهو أداة الحكمة والعدالة والأخلاق. وهو إذ يفعل كل هذا فإنه يقوم به دون إخلال بطابع اللعب فيه حيث إن خلفية الثقافة البدائية ذاتها

ليست إلا خلفية دائرة اللعب والألعاب.

في هـذه المرحلـة كانـت الأنشـطة الثقافيـة تـمارس باعتبارها ألعاباً اجتماعية، حتى في أقصى حالات التحيز والانجذاب النفعي الذي يتعلـق بلعبة جماعية أو غيرها من الألعاب. لكن ما إن أخذ نطاق الحضـارة الروحي في الاتساع حتى أخذت المناطق التي كـان عامـل اللعب هزيلاً فيها، أو لا يكاد يدرك، ينمو ويتطور على حساب المناطق التي كان مشهوداً لها بسيادة اللعب الحر. لقد تجهمت الحضارة ككل وصارت أكثر جدية وعبوساً. فمن القانون، إلى الحرب، إلى التجارة والتقنيات إلى العلوم، وكلها نأت بجانبها عـن اللعـب ناهيكم عن الشعائري المقدس، الذي كان ساحتها المثلى في كل صنوف التعبير والذي غدا مشاركاً في عملية التفكيك وتجزئة الروابط. ومن ثم فقد بقي الشعر وحده في النهاية معقل اللعب الحي النبيل.

إن ما تتسم به لغة الشعر من طوابع اللعب لمن الوضوح والبداهة بحيث لا حاجة بنا للبرهنة عليها بإيراد أية أمثلة أو حجج. وفي ضوء الأهمية الهائلة التي كانت تُعزى إلى ممارسة الشعر في الثقافة البدائية فليس من الغريب بحال أن نرى التكنيك الشعري وقد بلغ عندئذ أعلى ذراه من حيث الدقة ومن حيث الصفاء الفني. لقد قام هذا التكنيك على نظام مفصل للقواعد، فهو صارم ومحكم لكنه

في الوقت ذاته يسمح بتنويعات لا حصر لها. لقد حافظت الأجيال على هذا النظام وتداوُله كَعِلْم شريف نبيل. وليس من قبيل المصادفة أننا نلاحظ هذه الأخوة الشعرية المذهلة في قوالبها المتشابهة بين أقوام وشعوب فرقت بينهم حدود الجغرافيا بالمكان وباعدت بينهم تقاويم التاريخ بالزمان إلى حد انعدام الاتصال - إن قليلاً أو كثيراً - بأكثر الحضارات القديمة غنى ثقافياً والتي كان من الممكن أن تؤثر على ثقافتهم. وهذا صحيح وآية ذلك الشعر في الجزيرة العربية قبل الإسلام وصوره البطولية، وشعر «الإيدا» الأيسلندي وحكايا البطولة الأيسلندية.

وإذا نحينا جانباً التفاصيل الخاصة بالأوزان والعروض فقد يشبع فضولنا أحد الأمثلة التي توضح بجلاء العلاقة بين الشعر واللعب في لغة «الكيننغار»[1] أو «الكيننغ» وهي لغة غامضة وشديدة التعقيد. فعندما يقول الشاعر «شوكة الكلام» عوضاً عن كلمة «اللسان» أو يقول «باحة رواق الريح» بدلاً من «الأرض» أو «شجرة الذئب» بدلاً من «الريح» وما سوى ذلك فإنه يقترح على سامعيه أحاجي شعرية تتضمن في ذاتها إجابة وحلاً. إنها أحاجٍ وألغاز يعرف الشاعر وجمهوره المئات والمئات منها. أفلا تحملُ الأشياء الهامة

(1) Kenningar.

إن الفرضية القائلة بأن البدايات الأولى للكيننغار يمكن العثور عليها في الشعر لا تستبعد بالضرورة ارتباطها بالمفاهيم والتصورات التحريمية. انظر ألبرتا بورتنغن.

بالنسبة إلى البشر - كالذهب مثلاً - العشرات والعشرات من الكنايات الشعرية.

وثمة واحدة من المعالجات في الأساطير «الإيدية» المبكرة ألا وهي «سكالدسكابارمال» أو «حديث الشعراء» تقدم لنا قائمة طويلة من هذه التعبيرات الشعرية. وأخيراً وليس آخراً استخدام لغة «الكيننغ» كاختبار للمعرفة الأسطورية. فلكل إله أسماؤه العديدة المنتحلة التي تَردُّنا بصورة غير مباشرة لمغامراته وتعطينا لمحة عن هيئته وأصله الكوني: «كيف تصف الإله هايمدال؟» «يمكن أن نسميه» «ابن الأمهات التسع» أو «حارس الآلهة» أو «الإله الأبيض» أو «عدو لوكي» أو «الباحث عن عقد الإلهة فريا» وما هو بخلاف ذلك. إن الروابط الوثيقة بين الشعر والأحجية لا ينضب لها معين. ففي أسطورة «سكالدس» الأيسلندية (اختصار سكالدسكابارمال) يُعدُّ الوضوح والمباشرة عيباً فنياً فادحاً. وكان من مواصفات الشاعر المعتمدة عند الإغريق أن تأتي أشعاره غامضة ملتبسة. وعند «شعراء التروبادور»[1] الجوالين تتضح لكل ذي عينين خاصية اللعب عنها في أي شعر آخر، وقد اختص شعراء «التروباركلوس»* بمهارة نظم الشعر الصعب المبهم.

(1) طبقة الشعراء الغنائيين أو الشعراء الموسيقيين الذين اشتهروا في جنوب فرنسا وشمالي إيطاليا من القرن الحادي عشر إلى نهاية القرن الثالث عشر.

* Troubarclus.

إن مدارس القصيدة الشعرية الحديثة، التي تصول وتجول في عوالم يصعب النفاذ إليها والمولعة بتغطية وستر المعاني بلفائف وغلالات الألفاظ الملغزة، تظل هي المدارس الوفية لجوهر فن الشعر. فهم يمثلون في زماننا جماعة ثقافية مغلقة ذات أصول تاريخية عتيقة ضمن الدائرة النخبوية المحدودة من قرائهم الذين يفهمون لغتهم الخاصة أو على أقل تقدير ألفوها واعتادوا عليها. ومع ذلك، يبقى من حقنا أن نتساءل عما إذا كانت الحضارة التي تحتضنهم مؤهلة وقادرة على تقدير مراميهم ومقاصدهم إلى حد رعاية وتنمية فن لا مبرر لوجوده إلا تحقيق أهم الوظائف حيوية وخطراً.

الفصل الثامن

عناصر تكوين الأسطورة

مادام أثر أي مجاز يتأتى من وصف الأشياء والوقائع بلغة تمور بالحياة وتجيش بالحركة، فإننا نصبح بذلك على صعيد التشخيص والتجسيد. فليس تمثيل المعنوي والروحي وعرض ما لا حياة فيه ولا وعي ولا إرادة على أنه شخص شاخص يمور بالحياة إلا جوهر إبداع كل أسطورة مذ كانت الأساطير، وهو جوهر الخلق الشعري كله على الأرجح. ومع ذلك فإن الأمانة تقتضي منا أن نشير إلى أن الأمر لا يسير حرفياً على النحو الذي ذكرناه لتونا. فلا مجال للقول بأننا ندرك الأشياء أولاً باعتبارها خالية من الحياة وبلا هيئة أو شكل أو جسم ثم يلي ذلك تعبيرنا عنها باعتبارها ذات جسم وهيئة وأجزاء وأعضاء وانفعالات وعواطف.

ليس الأمر على هذا النحو؛ فالشيء عند إدراكه لا يدرك إلا كشيء حي متحرك في المقام الأول، وهذا هو التعبير الأولي عن الأشياء والذي لا يظهر نتيجة لتأمل أو تفكير مسبق. فالتشخيص بهذا المعنى يبرز كفاعلية بمجرد أن نشعر بالحاجة إلى مشاركة تصوراتنا مع الآخرين. ومن ثم وترتيبا على ذلك فإن التصورات

هي بنـات الخيـال الشرعيات، بنات الفعل التخيلي.فهل يسوغ لنا ذلك أن نطلـق علـى تلـك العـادة المتأصـلة في العقل، هذا النزوع لإبـداع عـالم متخيـل من الكائنـات والموجودات الحية (أو لعله عالم من الأفكار الموَّارة بالحيوية) اسم اللعبة العقلية، أو الرياضية الذهنية؟

دعونا نقف عند أحد أهم قوالب التشخيص أولية، ألا وهو التكهنات الأسطورية المتعلقة بأصل العالم والأشياء، والذي تم من خلاله تخيل الخلق والخليقة كعمل آلهة معينة مستعينة في ذلك بأوصال جسد كوني ضخم وعملاق. لقد مر بنا هذا التصور في أساطير «الريغ – ڤيدا» الهندية القديمة، وكذلك في الأساطير الإيدية الصغرى. ويميل علماء فقه وتحليل اللغة (الفيلولوجيون) في أيامنا هذه إلى اعتبار النصوص المحتوية على القصة تنقيحات أدبية أدخلت على الأصل في زمن متأخر. مثلاً، تعد الترنيمة العاشرة من كتب «الريغ ڤيدا» صيغة صوفية منقحة – عن المادة الأسطورية الأصلية – تمت على يد كهنة القرابين، الذين فسروها تفسيراً شعائرياً طقوسياً. فالموجود الأصلي الأول بوروشا[1] (الإنسان) كان هو المادة التي تشكَّل الكون منها.

كل الأشياء تشكلت من جسده مثل «هوام الهواء والطيور والفيافي

(1) Purusha.

والقرى». ومن روحه خرج القمر، ومن عينه طلعت الشمس، ومن فمه خرج «إندرا وآغني» للعالم، ومن أنفاسه انطلقت الرياح، ومن سُرّته كانت السماء الأولى، ومن رأسه خرجت السماوات العُلىَ، والأرض جاءت من قدميه، وأربعة أنحاء الأرض خرجت من أذنيه، وهكذا هندمت الآلهة العوالم والأكوان. لقد أحرقت الآلهة «بوروشا» وقدمته قرباناً. وهذه الترنيمة عبارة عن خليط من الخيالات الأسطورية العتيقة والتكهنات الصوفية التي تعود إلى مرحلة متأخرة من الثقافة الدينية. وقد لاحظنا بشكل عابر أن إحدى المقطوعات وهي الحادية عشرة تحولت فجأة إلى القالب الاستفهامي المعتاد: «إلى أي عدد من الأجزاء قسمت الآلهة بوروشا؟ ماذا كان فمه يسمى؟ وأذرعه وأفخاذه وقدميه؟».

وعلى ذات المنوال نجد «غانغليري» يسأل في أسطورة «إيدا الصغرى»[1]: «ماذا كان في البدء؟ وكيف بدأ؟ وماذا كان قبل البدء؟». وبعدها نصادف خليطاً من الموضوعات المتنافرة، فثمة وصف لأصل العالم يجري على النحو التالي: «في مبدأ الأمر ولد العملاق القديم «يامير»* من تصادم تيار هواء ساخن وطبقة من طبقات الجليد. وعمدت الآلهة إلى قتل «يامير» وصنعت من لحمه

(1) Snorra Edda.

* Yamir.

الأرض، والبحار والبحيرات من دمه، ومن عظامه تكونت الجبال، ومن شعره كانت الأشجار والسماء من جمجمته وهكذا دواليك. ومن الجدير بالذكر أن لا شيء مما سقناه آنفاً له نفس القسمات التي كانت للأساطير الحية في مراحلها التعبيرية الأصلية البعيدة. فما نحن بصدده، على الأقل فيما يتعلق بمثال أسطورة «إيدا» هو مادة تراثية هبطت من علياء ما هو شعائري طقوسي إلى ما هو أدبي وحفظت باعتبارها شواهد مبجلة لثقافة قديمة من شأنها المساعدة على تنوير وتهذيب الأجيال القادمة.

وكما سبق لنا القول فإن أسطورة «غيلفاغنينج» التي وردت فيها سائر هذه الوقائع والأحداث تبدو وكأنها تتلاعب بكل الموضوعات الأسطورية القديمة على نحو يصعب اعتباره أمراً جاداً. ومن هنا فعلينا أن نسأل أنفسنا، أوليست الذهنية التي أفرزت تلك التشخيصات قد تزاوجت منذ بدء الأمر مع شكل من أشكال اللعب والألعاب؟ وبمعنى آخر وكخلاصة موجزة لكل ما قلناه عن الأسطورة على العموم، فإننا يساورنا الشك فيما إن كان الهنود البدائيون والاسكندناڤيون القدامى الأوائل قد آمنوا وصدقوا تصديقاً بكل هذه الترهات عن خلق العالم من الأشلاء البشرية. وعلى أية حال فإن من المستحيل البرهنة على حقيقة إيمانهم وصدق اعتقادهم من عدمه. وقد لا نبالغ عندما

ننتهي إلى أن ذلك أمر غير وارد تماماً.

ومن الطبيعي أن نميل إلى اعتبار تشخيص الأفكار المجردة كآخر ما أنتجته القريحة الكُتبيّة (الاعتماد على المعرفة المستمدة من الكتب لا على التجربة العلمية) كالمجاز وهو وسيلة أسلوبية صارت مبتذلة لكثرة استعمال الآداب والفنون لها عبر كل العصور. وبالفعل، فما إن كَفَّتْ الاستعارة الشعرية عن السير في ركاب الأسطورة الأصلية الحقيقية، فلم تعد تشكل ركناً من أركان النشاط الديني، حتى صارت قيمة الإيمان بالتشخيص الذي تحتويه إشكالية ما لم تكن وهمية مضللة. لقد كان التشخيص المستخدم آنذاك بوعي وقصدية كاملة مادة الشعر، حتى وإن كانت الأفكار التي يعين على تكوينها مازالت محسوبة على أنها أفكار دينية مقدسة. وينطبق حكمنا ذلك على بعض من النماذج المبكرة للتشخيص نصادفها في كتابات هوميروس فعنده ما يسمى «آته»[1] وهي ترمز للوهم الذي يوسوس في صدور الناس والمشفوع بالتضرعات «ليتاي»* وهي «القبيحة الحولاء» وهن جميعاً (سواء الوهم أو التضرعات....إلخ) من بنات زيوس رب الأرباب عند الإغريق.

وجميع التشخيصات التي نصادفها عند «هزيود*» هي بالمثل

(1) Ate.

* Litai.

* Hesiod.

مختلقة ولا شكل لها ولا لون، ففي كتابه «ثيوغونيا»[1] (البحث عن أصل الآلهة)، يقدم لنا «هزيود» منظومة من المجردات باعتبارها سلالة الإلهة الشريرة «إيريس»*، مثل الكدح والشقاء والنسيان والجوع والآلام والقتل والقتلة والفتن والغش والحسد.. إلخ. وثمة «كراتوس وبيا» (القوة والعنف) وهما ابنا العملاقة «بالاس ستيكس» ابنة المحيط، واللذان يأخذان مقاعدهما حيث يقيم «زيوس» ويتبعانه حيثما يذهب. فهل صحيح أن كل هذه الشخوص محض مجازات، أو أمور غامضة عصية على الفهم؟ ربما لا. إذ ثمة أسباب تدعونا للاعتقاد أن هذه التشخيصات للخصال والسجايا تعود على الأرجح للطبقات الأقدم والأعمق في التشكيلات الدينية وصياغاتها حين كان الإنسان البدائي يستشعر من حوله طوال الوقت وجود قوى وسلطات لم يستطع بعد أن يخلع عليها طابعاً إنسانياً أو هيئة إنسانية. فحتى وقبل أن يُجَسِّم العقل البشري الآلهة وقت أن كان محاصراً بالقوى الغامضة التي تتوعده بأخطارها الهائلة التي تضعها الحياة والطبيعة في طريقه كل يوم، فإنه منح الأشياء والأمور التي تقهره وتثيره أسماء مبهمة وغير محددة، أسماء تستثير الإحساس بكائنات شبحية عوض الرؤية الواضحة لشخوص بشرية.

---

(1) * Theogonia.

* Eris

إن هذه الشخوص الغريبة قد انبثقت على الأرجح من بين ثنايا هذا النشاط العقلي قبل التاريخي، بدائية ولافتة للنظر بغرابتها وقلة اعتمادها على التجربة العملية، ما أدى بالفيلسوف «إنباذوقليس» أن يملأ العالم السفلي بالسكان، «ذلك المكان الكئيب حيث القتل والغضب العارم وحشد من الآلهة الغشوم تتجول في دياجير الظلام على سهول الألم والأسى مصطحبة سائر الأمراض المهلكة والنتانات الفاسدة وكل أفاعيل التفسخ والتحلل والتلاشي. وهنالك أيضاً كانت الأم الأرض، وعذراء الشمس ذات البصر الثاقب و(هارموني) التي يتآلف فيها الصراع الدموي وعين الهلاك، سيدة الجمال وسيدة القبح، سيدة العجلة وسيدة التمهل والحقيقة الجميلة والظل ذو الضفائر حالكة السواد».

لقد حافظ الرومان – ذوو الوعي الديني العتيق المتفرد – على خاصية التشخيص البدائية (والتي لم تكن تشخيصية بالمعنى الحرفي للكلمة) عند ممارستهم لشعيرة رسمية كانت تسمى «إنديغيتامنتا»[1] كانوا ينصّبون خلالها آلهة جديدة في آونة الاضطرابات الأهلية العنيفة، ساعين بذلك إلى تهدئة ثائرة الناس وهذا الغضب الجماعي بإعطائهم شكلاً ذا هيئة ثابتة باعتباره موجوداً مقدساً. ولا شك في أن هذا كان حيلة نفسية بارعة من شأنها العمل على حل التوترات

(1) Indigitamenta.

الاجتماعية الخطيرة وإنهائها بطريق الإسقاط والاسترضاء. ومن هنا فقد كان «لبالور وباڤور»[1] (إلهي الخوف والرعب) عروشهما مثلهما في ذلك مثل «آيوس لوكاشيوس»* وهو النفير الذي أطلق التحذير للرومان عند هجوم الغاليين* (قبائل الغال البربرية) والإله ريديكولوس الذي كان السبب وراء انسحاب «هانيبال»* عن روما والإله «دوميدوكا»* الذي يعيد المسافرين إلى أوطانهم وبلادهم آمنين.

ويضم العهد القديم (التوراة) بين دفتيه أمثلة هو الآخر على التشخيص في الرباعي المعروف: الرحمة، الحقيقة، العدالة والسلام في المزمور الخامس والثمانين حيث يلتقون ببعضهم البعض فيتعانقون ويتبادلون القبلات، وكذلك في أمثال كتاب الأمثال حيث نصادف الفرسان الأربعة في سفر الرؤيا وغير ذلك كثير. ويذكر مارسيل موس إلهة المِلكيّة المعروفة عند «هنود الهايدا»[2]

(1) Pavor and pallor.

* Aius Locutius.

* Gauls.

* Hannibal.

هانيبال أو هنبعل قائد قرطاجي هاجم روما وحاول الاستيلاء عليها ولكنه فشل في تحقيق ذلك.

* Domiduca.

(2) Haida Indians.

في مقاطعة كولمبيا البريطانية بكندا، وهي تشبه سيدة الحظ والثروة، فوظيفتها عندهم هي منح الثروات. ثمة مبرر قوي للتساؤل بعد استعراض كل تلك الأمثلة والحالات عن المدى الذي قطعته صناعة التشخيص هذه منذ بداياتها الأولى وإلام آلت باعتبارها اتجاهاً ومسلكاً إيمانياً دينياً.

ولقد نذهب إلى مدى أبعد فنسأل: أليس كل تشخيص وشخصنة منذ البداية وحتى النهاية مجرد لعبة عقلية؟ والأمثلة من الأزمنة الأقرب إلينا والدالة على صحة ذلك لا تحصى ولا تعد وتنتهي بنا إلى تلك النتيجة. فلننظر في حالة القديس «فرانسيس الأسيسي»[1] الذي كان يبجل الفقر، عروس حياته، بحماسة واتقاد دينيين عز نظيرهما. لكننا إن تأملنا الأمر بجدية ورصانة وسألنا عما إذا كان القديس فرانسيس يؤمن حقاً بوجود كائن روحي وسماوي اسمه الفقر، الذي هو في حقيقة أمره ليس إلا فكرة الفقر، هنا يتوجب علينا التريث والتمهل في الإجابة. ولو عكسنا الأمر فأخذناه بالتروي والحنكة المطلوبين في هذه الأمور بدلاً من أخذه بهذه الغلظة والفظاظة في السؤال فإننا نلوي عنق المحتوى الانفعالي والعاطفي للفكرة.

فاعتقاد القديس فرانسيس هو مزيج من الإيمان وعدم الإيمان في آن معاً. فالكنيسة لم تشاطره اعتقاداً صريحاً من هذا القبيل. وتصوره

(1) St Francis of Assisi.

للفقر هو تصور ظل يتأرجح فوق الهوة التي تفصل الخيال الشعري عن العقيدة الراسخة، بالرغم من ميله بالطبع إلى العقيدة الدينية. إن أبلغ الطرق وأوجزها لفهم حالته العقلية عندما صاغ فكرته هذه هي أن نفترض أنه كان يلعب لعبة ما مع شخص اسمه الفقر. إن حياة القديس فرانسيس بأسرها زاخرة بعوامل اللعب البريء والشخوص اللاعبة، وليست هذه الجوانب بالطبع هي الأكثر لفتاً للنظر في حياته وشخصيته. ويقترب من التصور الديني نفسه (في المئوية التالية لفرانسيس) الصوفي الألماني «هنري سوزو»[1] فهو الغارق حتى أذنيه والمنغمس حتى النخاع في تأملاته الصوفية الشعرية ذائباً في ذات اللعبة مع معشوقته ألا وهي الحكمة الأزلية.

ولا تزال ساحة اللعب المفضلة عند القديسين والصوفيين متعالية ومتجاوزة بما لا يُقاس بالساحات المماثلة لدى الأناس الفانين العاديين، ولا تزال أبعد من أن يستوعبها العقل الذي هو أسير المنطق والاستدلال العقلي. إن المقدس واللعب ينحوان كلاهما دائماً لتجاوز الواقع. وهذا هو حال الخيال الشعري والإيمان بالمثل. لقد تطرقت في موضع آخر وبعض من التفصيل إلى القيمة المثلى للصور المجازية عند بعض شعراء العصور الوسطى وعند أصحاب الرؤى واللاهوتيين، وأعني بذلك، مقالتي عن العلاقة بين الشعر

(1) Henry Suso.

واللاهوت عند «آلان دو ليل»[1]. ومن المستحيل، في اعتقادي، وضع أي حد فاصل بين التشخيص الشعري المتمثل في المجازات ومفهوم الكائنات السماوية الإلهية أو الشيطانية المتعارف عليه في اللاهوت. وسيكون من الإجحاف في حق شاعر لاهوتي مثل «آلان دو ليل» إن وصفنا أعماله الخالدة، هذا الكنز الشعري المتمثل في كتابات مثل «آنتيكلاتيديانوس ضد كلاتيديانوس»[2] أو «دي بلانكتوناتوراي»* وهذه الأشعار الزاخرة بالصور، بأنها كلها مجرد «لعبة أدبية». فصوره أعمق من أن تكون كذلك، إذ ترتبط برباط وثيق مع فكر فلسفي لاهوتي عميق ونافذ. ومن جهة ثانية ظل «آلان دو ليل» منتبهاً تماماً إلى الطابع التخيلي لأدواته وصوره.

وحتى المتنبئة الرائية «هيلديغارد البنجينية»* لم تزعم في أي وقت من الأوقات أن ما تراه في رؤاها الميتافيزيقية من فضائل وآيات أخلاقية هي أمور حقيقية، بل لقد ذهبت إلى ما هو أبعد من ذلك عندما نهت الناس عن التفكير في هذه الرؤى والتصورات على نحو واقعي. وتقول «هيلديغارد»: إن العلاقة بين الصور التي تراها والفضائل

---

(1) Alain de Lille.

(2) Anticlatidianus.

* De Planctu Naturae.

* Hildegard of Bingen.

في ذاتها هي علاقة إشارية أو دلالية (ديسيغناري)[1] وظاهرية (برايتنداري)، وإعلانية (ديكلاراري)، وإشارية (سيغنيفكاري)، وأخيراً فوق تشخيصية (برايفيغوراري). ومع ذلك فإنها حال الرؤيا تتحرك وكأنها كائنات حية. والأمر عند «هيلديغارد» مثله عند «آلان دوليل» فيما يختص بالخيال الشعري، حتى في إهاب التجربة الصوفية، فإن هذه الخيالات في حد ذاتها تظهر أمامنا باستمرار متأرجحة بين الوهم والإيمان وبين الجد واللعب.

وأيا كانت الصورة التي يأخذها التشخيص، سيان في ذلك الأكثر قدسية أو الأكثر فنية أو أدبية، من أول «بوروشا» الذي التقيناه في النصوص» الـڤيدية» إلى القوالب والأنماط الصغيرة في قصيدة «اغتصاب الجديلة»[2] أو «انتزاع خصلة الشَعر» للشاعر البريطاني ألكسندر بوب فإن التشخيص هو في آن واحد وظيفة من وظائف اللعب وعادة فائقة التسامي من عادات العقل البشري. حتى في الحضارات الحديثة لم يتضاءل دورها بأي حال من الأحوال لتصبح مجرد اصطناع أدبي، وهو أمر علينا أن نتحمله وأن نلجأ إليه أحياناً. وبطبيعة الحال فإننا أبعد ما نكون عن استنبات التشخيص في حياة البشر اليومية المعتادة.

---

(1) Designare , praetendere , declarare , significare , praefigurare.

(2) Rape of the Lock.

ولنسأل هذا السؤال: من منا ذلك الشخص الذي لم يضبط نفسه متلبساً - مراراً وتكراراً - وهو يخاطب شيئاً لا روح فيه ولا حياة مثل زر ياقة القميص المتملص تحت يده، ناسباً إليه بجدية بالغة سوء النية، موبخاً إياه وموجهاً له الإهانة تلو الإهانة جزاء غباءه وعناده اللعين. فإذا كنت مررت بموقف كهذا فهذا هو التشخيص بعينه، علماً بأنك لا تجهر أو تقر عادة بأن الزر أو ما يشبهه يمثل بالنسبة إليك فكرة أو كائناً ما. وهنا بالضبط تكون قد انزلقت دون إرادة منك إلى مستوى النزوع للعب. ولو صح أن هذا النزوع الأصيل للعقل البشري في شخصنة وأنسنة الأشياء في مجرى الحياة العادية عميق التجذر في دنيا اللعب والألعاب فإننا آنئذ نكون بإزاء قضية جد هامة وخطيرة. وسنقتصر هنا على الإشارة إليها.

إن نزوع الإنسان للعب والألعاب لابد أنه كان حاضراً في حياة البشر قبل أن يعرفوا الثقافة وقبل أن يعرفوا اللغة والكلام، وعلى ذلك فإن ساحة عمليات التشخيص والخيال كانت من معطيات الأزمنة السحيقة صعوداً إلى زماننا هذا. وها نحن الآن أولاء قبالة علمي الأنثروبولوجيا (علم نشأة الإنسان)، وعلم الأديان المقارن اللذين يخبرانا بأن تشخيص الآلهة والأرواح على صورة حيوانات ووحوش هو واحد من أهم عناصر الحياة الدينية البدائية الغابرة، وأن الخيال حيواني الشكل هو في الصميم من «النظام

الطوطمي»[1] بأكمله. فعشيرتا «الكَنغَر والسلحفاة» اللتان تشكلان إحدى القبائل بأستراليا لا تتسميان بالاسم فقط ولكنهما بالفعل تعتبران نفسيهما كذلك. ثمة نهج واحد متطابق في التفكير كامن في فكرة تحول الإنسان إلى صورة أخرى (ڤيرسيبليس)[2] وهي فكرة سائدة في العالم بأسره، وبمقتضاها يمكن للإنسان أن يغير هيئته الإنسانية وأن يأخذ مؤقتاً صورة وهيئة أحد الحيوانات، على غرار عقيدة المستذئبين مثلاً. وهذه الفكرة متضمنة أيضاً في تحولات «زيوس» – رب أرباب جبل الأوليمب عند الإغريق – إلى آلهة أخرى بأشكال أخرى مثل «ليدا وأوروبا وسيميلي وداناي» وخلافه، وكذلك فيما نراه من مزج بين الإنسان والوحوش في المعابد والمقابر المصرية الفرعونية.

وليس ثمة ما يدعو للشك في أن الإنسان البدائي الأول، والإنسان القديم نسبياً في مصر واليونان، كانا يؤمنان إيماناً قوياً لا يتزعزع بصحة وجدية عرض وتصوير الإنسان دينياً على أنه حيوان. وليس ثمة من هو أفضل من الأطفال في التمييز بين النوعين الإنسان من ناحية والحيوان من ناحية أخرى. ومع ذلك فإن الطفل حين يضع على وجهه قناع الوحش المخيف ويظهر أمامنا على أنه حيوان،

(1) Totem System.

(2) Versipellis.

فإنه عندئذ يبرهن لنا على أنه يعرف الفارق جيداً بأكثر مما نتصور. والتفسير الوحيد الذي نستطيع من خلاله، نحن الذين انتهت صلتنا بالوحشية والهمجية والبدائية منذ أزمنة بعيدة، استعادة حالة الطفل الذهنية وروحه الأولى تلك هي أن نفترض أن دنيا اللعب التي لازلنا نراها ماثلة في أطفالنا إنما تحتضن العالم الوحشي للإنسان الأول في بدائيتها ووحشيتها، من أول انفعالاته وعواطفه السامية إلى مَسَراته وتسلياته الطفولية الساذجة والتافهة. أفلا نجازف إن اجترأنا على التفكير بأن عنصر الشكل الحيواني في الطقوس الشعائرية والأسطورة والدين قابل للفهم الصحيح إن وضعناه في سياق النزوع للعب؟

يتولد عن مناقشتنا للتشخيص والمجاز سؤال آخر أعمق من سابقه، وهو السؤال الذي أضمرناه عندما تحدثنا آنفاً عن «قضية عظيمة الأهمية»، وإليكم السؤال: هل نحن واثقون كل الثقة بأن الفلسفة وعلم النفس الراهنين قد نبذا نهج التعبير المجازي نبذاً كلياً؟ ودائماً بدا لي أنهما لم ولن يستطيعا نبذ وهجران هذا النهج. فلا زالت المجازات العتيقة تجد سبيلها إلى معجمهما المصطلحي، بينما يترعرع التشخيص في الأسماء التي يطلقونها على الدوافع والبواعث النفسية والحالات الذهنية. كما أن أدبيات التحليل النفسي لا يمكن تفسيرها وفهمها إلا في ضوء المجازات والتشخيص. ومع ذلك، فعلينا أن نتساءل بحق عما إن كان الحديث المجرد يمكنه أن يستمر

بدون المجاز والتشخيص أم لا.

ليست عناصر الأسطورة وحدها هي التي يمكن فهمها على أحسن وجه كوظائف للعب والألعاب، بل وعناصر الشعر أيضاً. ولنسأل أنفسنا هذا السؤال الهام: لماذا يعمد الإنسان إلى إخضاع الكلمات للوزن والإيقاع والتناغم؟ ولو أجبنا عن ذلك قائلين: من أجل تحقيق الجمال أو لسيطرة انفعالاته وعواطفه عليه، فإننا نكون بذلك قد أفلتنا حبل الموضوع وخرجنا عن سياقه كلياً. في حين لو كانت إجابتنا هي أن الإنسان ينظم الشعر لأنه في أَمَسّ الحاجة للعب الاجتماعي نكون بذلك قد اقتربنا للغاية من الإجابة الصحيحة.

إن الكلمة المنغمة الموقعة تولد من رحم هذه الحاجة للعب الاجتماعي. فالشعر يشغل وظيفة حساسة وفائقة الحيوية وذا قيمة كاملة في مكنوز أي مجتمع من الألعاب، وهو يفقد هاتين الوظيفتين والميزتين كلما فقدت الألعاب والرياضات الاجتماعية طوابعها الشعائرية والاحتفالية. إن عناصر كالوزن والدوبيت (وحدة مؤلفة من بيتين من الشعر) المنبثقة من قوالب اللعب المتكررة دون نهاية عبر الأزمنة المتطاولة والتي لا تاريخ محدداً لها، والتي لا تجد معناها إلا في سياق اللعب عبر الإيقاع الموسيقي بكل نغماته. مرتبطة بصورة لا تنفصم مع مبادئ الغناء والرقص والتي

لا تفهم بدورها إلا في نطاق الوظيفة العتيقة للعب والألعاب في حياة البشر. إن كل ما يسلم به الناس للشعر من خواص مميزة كالجَمال والقداسة والسحر نصادفها متضمنة منذ الأصل في خاصية اللعب الأولية.

نحن نميز ثلاثة أنواع كبيرة من الشعر خرجت كلها من عباءة الشعر الإغريقي الخالد وأعني بذلك، الشعر الغنائي، الشعر الملحمي والدراما الشعرية (المسرح الشعري). ومن بين هاتيك الأنواع الثلاثة يظل أولها، وهو الشعر الغنائي الأقرب إلى مضمار اللعب الذي انطلقت منه الأنواع الثلاثة أول مرة. وهنا علينا أن نفهم الشعر الغنائي بالمعنى الأشمل والأوسع، لا في نطاق اشتماله على الجنس الغنائي من الشعر بل على انفساحه ليأخذ تحت جناحيه كل حالات التعبير عن النشوة والطرب الإنسانيين. وفي ميزان القول الشعري يبقى التعبير الغنائي الأبعد بما لا يقاس عن المنطق وقوانينه والأشد التصاقاً وقرباً من الموسيقى والرقص. فالشعر الغنائي هو لغة التأمل الصوفي، ولغة وحي الغيب، ولغة السحر والسحرة. وفي الشعر الغنائي يعتري الشاعر إحساس قوي غامر بأنه يأتيه الإلهام من حيث لا يدري، وفي الشعر الغنائي يصبح الشاعر أقرب ما يكون من حضرة الحكمة الجليلة وأيضاً من الغمغمة والجَمْجَمْة غير المفهومتين.

لقد كانت لغة الكهنة والعرافين في العصور البدائية ووسط

الأقوام الهمجية خاضعة كلياً للعقل والمنطق، وغالباً ما كانت تتحول إلى دمدمة وهمهمة غير مفهومة أبداً. ويتحدث «إميل فاچيه»[1] في أحد المواضع عن جُزئية التطوح والثمل المطلوبة والضرورية في الشعر الغنائي الحديث*. وأحسب أن ليس الشاعر الغنائي الحديث وحده هو من يحتاجها، فعلى الجنس الشعري قاطبة وبالضرورة أن يتملص من قيود العقلاني والذهني. أفليس من أساسيات الخيال في الشعر الغنائي النزوع نحو المبالغة الممسوسة. وعلى الشعر في رأينا ألا يقاوم الإفراط في الخيال وتجاوز الواقع والتعالي عليه. إن الخيالات الكونية والصوفية الواردة في أساطير(الريغ– ڤيدا) الهندية والعبقرية الرفيعة لشكسبير يلتقيان في الصور الجريئة المقتحمة، فبالرغم من أن شكسبير قد استوعب وهضم التراث الكلاسيكي بأسره، فإنه ظل محتفظاً في داخله بزخم ودافعية «الرائي القديم»[2] الغابر.

إن الميل لتخليق أفكار كبيرة وصاعقة قدر المستطاع ليس شيمة من شيم الشعر الغنائي وحده، بل هو وظيفة من وظائف اللعب النموذجية وهو شائع في مجتمع الطفولة والأطفال ومرتبط ببعض الأمراض العقلية. وثمة في مراسلات «شو تيري»* قصة عن صبي

---

(1) Emile Faguet.

* Legrain de sottise necessaire au lyrique moderne.

(2) Archaic vates.

صغير يخرج من الحديقة وهو يصيح «أمي، أمي، لقد وجدت جزرة كبيرة، إنها كبيرة كالرب!» وفي موضع آخر يخبر أحد المرضى النفسيين طبيبه المعالج بأنهم قادمون للبحث عنه في عربة: «واستطيع القول إنها ليست عربة عادية»، و«بالطبع ليست عربة مذهبة»، «ومن الذي يقود العربة؟» تجرها أربعون مليوناً من المهور الماسّية». وفي الأسطورة البوذية نُصادف بالمثل خواص ومقادير للأشياء من قبيل المحال المنافي للطبيعة والعقل.

ونحن نلاحظ أن هذا الميل للخلط والتخليط شائع بين جميع من حرروا الأساطير وكتبوها وبين من كتبوا وألفوا سير حياة القديسين. وفي التراث الهندوسي يرد أن الحكيم العظيم «سيڤانا»[1]،أي المغطى بورق الشجر، قد جرب الجلوس داخل تل من النمل حتى اختفى تماماً عن الأنظار إلا عينيه اللتين كانتا تبرقان من خلال الكومة الكبيرة كأنهما فحمتان مشتعلتان. ومن الجدير بالذكر أن الحكيم «ڤيسفا ميترا»* ظل واقفاً على أطراف أصابعه لمدة ألف عام. إن هكذا تلاعب بالخوارق سواء في الكم أو النوع يتضمن في ثناياه مالا حصر له من قصص العماليق والأقزام، من أول الأساطير البعيدة لغاية «حكايات غاليڤر» للكاتب البريطاني جوناثان سويفت. وفي

---

* Shaw – Terry.

(1) Cyavana.

* Visvamitra.

الأساطير الايدية يجد (ثُور) وأصحابه غرفة صغيرة متفرعة من حجرة نوم كبيرة وفيها باتوا ليلتهم. وفي الصباح التالي اكتشفوا أنهم نائمين في إبهام قفاز العملاق «سكرايمير»*.

في اعتقادي إن الرغبة في الإدهاش والإغراب بواسطة المبالغة مطلقة العنان أو فوضى النِسَب لا ينبغي أخذها على محمل الجد، سيان وجدناها في ثنايا الأساطير التي هي ركن من أركان الايمان والاعتقاد أو في طيات الأدب الصرف أو في خيالات وتصورات الأطفال. وفي كل حالة من تلك الحالات نحن إزاء ذات نزوع العقل إلى ممارسة اللعب والألعاب. ودائماً ودون قصد منا فإننا نحكم، على إيمان واعتقاد الإنسان البدائي الغابر وعلى الأساطير التي أبدعها، بمعايرنا الخاصة سواء العلمية منها أو الفلسفية أو الدينية الاعتقادية. إن عنصر المزاح المرتجل الذي يقف على شفا الادعاء والتظاهر هو عنصر بنيوي لا يتجزأ من الأسطورة الحقة. وهنا علينا أن نرفض صراحة ما تحدث عنه أفلاطون من «دور إعجازي وسحري للشعر».

إن كان على عملية نظم الشعر، بالمعنى الأشمل للفظة (بويزيز)[1] الإغريقية، أن يندرج في إطار اللعب والألعاب فليس معنى ذلك أن

---

* Skrymir.

(1) Poiesis.

علينا المحافظة على طابعه الغرائبي الجوهري. إذ إن ما هو ملحمي يمزق كل صلة تربطه باللعب والألعاب حين لا يُقصد من وراء إنجازه أن يُتلى على الملأ في المناسبات الاحتفالية المقدسة، ويكتفي فقط بقراءة النصوص المطبوعة على هيئة كتب ومؤلفات. وينطبق المبدأ ذاته على الشعر الغنائي الذي يستحيل فهمه واستيعابه كوظيفة من وظائف اللعب والألعاب إن انقطعت صلته بالموسيقى. إلا الدراما فإنها وحدها وبسبب طبيعتها الوظيفية الجوهرية، وتميزها بكونها أفعالاً وحركة، فقد ظلت مرتبطة على الدوام باللعب والألعاب. حتى اللغة ذاتها تعكس هذه الرابطة التي لا تنفصم بين الدراما واللعب، خصوصاً اللغة اللاتينية وفروعها، وكذلك فإن الدراما الألمانية تسمى «لعبة» وأداؤها يسمى «لعباً».

وقد يبدو غريباً، مع أنه يبقى مفهوماً في ضوء ما سبق أن قلناه في سياق سابق، أن الإغريق وهم من أبدعوا الدراما وصنعوها في أفضل صورها على الإطلاق لم يُطلقوا على الدراما اسم اللعبة ولا على أدائها لعباً. لكن الحقيقة هي أن الإغريق افتقدوا اللفظة التي تغطي منظومة اللعب، ما كان سبباً في إحداث الفجوة في معجمهم اللغوي الاصطلاحي. لقد كان المجتمع الهيليني (الإغريقي القديم) مشبعاً بروح اللعب إلى الحد الذي لم يتصور فيه الإغريق وجود اللعب باعتباره أمراً قائماً بذاته. وكون التراجيديا والكوميديا (المأساة

والملهاة) مشتقتين من اللعب والألعاب أمر لا يحتاج إلى توكيد. فالملهاة الأتيكية (نسبة إلى أتيكا إحدى المدن الإغريقية القديمة) نشأت في أحضان المناسبات والاحتفالات الطقوسية الجامحة في عيد الإله «دايونيسيوس»[1].

ولم تصبح هذه الألعاب الصاخبة أداءً أدبياً مقصوداً إلا في مرحلة تالية. وحتى آنذاك، على أيام مبدعها «أريستوفانيس»* ظلت تحمل العديد من بصمات ماضيها الدايونيسيوسي، كما يظهر لنا في وجود «الجوقة» (جماعة المنشدين) المقسمين إلى صفوف تتحرك جيئة وذهاباً وهي تواجه جمهور النظارة وتلفت نظر المخدوعين مستعينة في ذلك باللوم والتقريع. وفي واقع الأمر فإن تنكر الجوقة عن طريق ارتداء أقنعة تجسد أشكالاً حيوانية، بالاضافة إلى تصميم بعض أزياء وأردية اللاعبين (الممثلين) بحيث تماثل شكل القضيب الذكري (برابيسيس)* هي بقايا وآثار ماض سحيق. ولم يكن من قبيل النزوة أو الهوى أن بعض نصوص المسرحيات الفُكاهية (الملهاة) التي كتبها «أريستوفانيس»[2] تتناول موضوعات عن

(1) Dionysus.

* Aristophanes.

* Parabasis.

(2) مؤلف مسرحي إغريقي يعد أعظم شعراء الكوميديا في المسرح الإغريقي القديم(450-388 ق. م)

الزنابير والطيور والضفادع: لقد كان كل تراث التشخيص الحيواني السحيق القديم يلوح شاخصاً من ورائها.

إن كل «ملهاة قديمة» بانتقادها الفاضح العلني وسخريتها اللاذعة تنتمي ولا ريب إلى قالب الأغاني الترديدية التجاوبية والتي سبق لنا أن ناقشناها في موضع سابق.بما تنطوي عليه من ميل إلى النقد اللاذع وقسوة التحدي. وثمة خط مشابه للتطور من الشعائري الطقوسي إلى الدراما في الآداب الألمانية - كما هو الأمر في الأدب الإغريقي - كشف عنه حديثاً وأرساه بدرجة عالية من الدقة والكفاءة كتاب روبرت ستامفل[1] «الألعاب الطقوسية الشعائرية الألمانية وأصول الدراما القوطية في العصور الوسطى». كما أن التراجيديا في أصولها البعيدة ليست مجرد عرض أدبي لفواجع قدر الإنسان. وبعيداً عن كونها أدباً أُعد خصيصاً للتمثيل فوق خشبة المسرح فقد كانت بادئ الأمر لعبة دينية أو شعيرة من شعائر الألعاب الطقوسية ولكنها.بمرور الزمن انتقلت من طور «تمثيل» الموضوع الأسطوري إلى طور الأداء التمثيلي كما نعهده اليوم، بالإيماء وبالحوار لنسق من الأحداث والوقائع التي تشكل حكاية ذات عقدة وحبكة.

إن الملهاة مثلها في ذلك مثل التراجيديا يندرجان تحت طائلة

(1) Robert Stumpfl: «Die Kult spiele der Germanen als ursprung mittelalterlichen Dramas».

المنافسة التي، وكما رأينا طوال المناقشة، لا تخرج عن أن تكون وفي كل الأحوال لعباً وألعاباً. لقد ألّف كُتاب الدراما الإغريقية أعمالهم المسرحية خصيصاً لمسابقات أعياد الإله «دايونيسيوس». وبالرغم من أن الدولة لم تكن هي المنظِمة للمسابقة فقد كان لها يد في إدارتها. إذ كان هناك على الدوام لفيف كبير من شعراء الدرجة الثانية والثالثة يتنافسون على جوائز المسابقة. وكان من المألوف أن يعقد جمهور الحاضرين المقارنات وإن بلغت حد البذاءة وأن يُوجه النقد، وإن كان لاذعاً وحاداً. وكان جمهور النظارة واعياً بكافة التلميحات داخل العمل المسرحي بل كان المشاهدون يتفاعلون مع الدقائق والتفاصيل الأسلوبية والتعبيرية، مندمجين في حالة التوتر التي تصحب المسابقة كأنهم جمهور كرة القدم في زماننا هذا. إذ كانوا يترقبون بحماسة أداء الجوقة الجديدة حيث يشارك فيها المواطنون العاديون بعد أن استعدوا لها بالتدريب والحفظ لمدة عام كامل. وكان الحدث الرئيس في أي دراما مسرحية بطبيعة الحال حدثاً صراعياً. فالملهاة، على سبيل المثال، تتداول قضية أو تهاجم شخصاً أو وجهة نظر معينة، كما هو الشأن مع «أريستوفانيس» عندما انتقد بشدة سقراط ويوربيدِس (الأخير من أشهر كتُاب الدراما الإغريقية القديمة).

أما عن الجو الذي كانت تؤدى فيه الدراما الإغريقية فقد كان

جو النشوة الدايونيسيوسية والغبطة «الديثيرامية» (الديثيرام هو حفل طقوسي تُلقى فيه أشعار مليئة بالعواطف والحماسة الجياشة تكريماً للإله دايونيسيوس)[1]. وكان الممثل (اللاعب) ينسحب مؤقتاً من الحياة العادية بارتدائه القناع، شاعراً بأنه قد تحول إلى شخص آخر يتقمص شخصيته إلى حد فقدان الشعور بأي انقسام أو ثنائية، وكان من طبيعة جمهور المشاهدين أن يندمج مع الممثل في حالته النفسية تلك. وفي مسرحيات «إسخيلوس»[2] فإن لغته العنيفة وهذا الجموح في الخيال والتعبير إنما كانا يتماشيان مع الأصل الديني للدراما. فالأجواء العقلية التي انبثقت منها الدراما لم تكن تميز في الأصل بين الجد واللعب. وعند إسخيلوس فإن أروع الخبرات جدية لا تجد اكتمالها وتحققها الأمثل إلا في قالب اللعب والألعاب. ومع يوربيدِس تأرجحت النبرة مابين الجدية العميقة والتفاهة السطحية. يقول سقراط في محاورة أفلاطون المعروفة باسم «الندوة»[3]: إن الشاعر الحق هو شاعر المأساة والملهاة في آن واحد، وإن الحياة البشرية بأسرها يتعين الإحساس بها على أنها مزيج من المأساة والملهاة.

---

(1) Dithyramb.

(2) إسخيلوس: شاعر إغريقي يُعتبر أبا المأساة اليونانية 525–456 قبل الميلاد.

(3) Symposium.

الفصل التاسع

قوالب اللعب في الفلسفة

في المركز من الدائرة، التي ندعى أنها فكرتنا الأساسية عن اللعب، يقف شخص السوفسطائي الإغريقي الذي يمكن النظر إليه باعتباره امتداداً للشخصية المحورية في الحياة الثقافة القديمة الغابرة والتي تَوالي ظهورها على مسرح التاريخ ممثلة في شخصيات مثل النبي، والشافي من الأمراض والراجم بالغيب، والساحر أو صانع المعجزات، والشاعر، وأحسن وصف له هو الرائي أو المتنبئ. ولقد كانت للسوفسطائي وظيفتان هامتان تتماشيان مع نموذج المعلم الثقافي الأكثر قدماً في التاريخ: إذ كان عليه أن يستعرض معارفه المذهلة وأسرار مهنته وفي الوقت ذاته أن يهزم خصومه في المسابقات العامة. وعلى ذلك فإن عنصري اللعب الاجتماعي الأساسيين يجتمعان في شخصه: من النزعة الاستعراضية الجامحة إلى الطموح الصراعي.

وهنا لا يجب أن نغفل عن حقيقة أنه قبل أن يظهر السوفسطائي الحقيقي فإن أسخيلوس قد استعمل الاسم «السوفسطائي» للإشارة والدلالة على الأبطال القدامى الحكماء من أمثال بروميثيوس وبلاميديس اللذين – على ما قرأنا وعلمنا – كانا يُعددان بكل التيه

والفخر جميع الصنائع والفنون التي أبدعاها وقدماها لخير وصالح البشرية. ويشبه هذا التيه وذلك التباهي ما كان يفعله السوفسطائيون المتأخرون من أمثال «هيبياس بوليهيستور»[1] الذي كان لا يكف عن التباهي بمعارفه وكيف لا وهو صاحب الألف صنعة، وهو الفريد في قوة الذاكرة، والواحد المستثني في علم الاقتصاد الذي يتباهي بكونه لا يلبس إلا من صنع يديه، وهو الذي يبرهن المرة تلو الأخرى فوق جبل الأوليمب أنه عبقري زمانه المتأهب دوماً للمناظرة حول أي موضوع أو قضية (جاهز ومتأهب هكذا سلفا!)، فيجيب عن أي سؤال يُطرح عليه، زاعماً أنه لا ند له ولا نظير. أوليس ذلك هو مضمون ما جرى على يد الحكيم الهندي البراهمي «ياجناڤالكيا»* كاهن كل الأحاجي الذي أسقط رأس خصمه عن جسمه بعد فشله في الإجابة عن أسئلته.

كان ما يؤديه السوفسطائي من عمل يطلق عليه باليونانية القديمة اسم «إبيديكسيس»* أي العرض أو الاستعراض. وكما نوهنا آنفاً،كانت لديه دائماً عروض منتظمة ويتقاضى أجراً عن خطبه وأحاديثه. وكانت بعض خطب السوفسطائيين ذات سعر محدد، مثل محاضرات «بروديكوس» التي كان يتقاضى عن الواحدة منها

---

(1) Hippias Polyhistor.

* Yajnavalkya.

* Epidexis.

خمسين دراخما يونانية قديمة. أما «غورغياس» فقد جنى الكثير من المال من وراء فن المحاضرة والخطابة لدرجة أنه استطاع أن يُهدي تمثالاً من الذهب الخالص يمثله إلى كبير الآلهة في معبد دلفي. أما السوفسطائي الجوّال «بروتاغوراس» فقد حقق نجاحاً لا نظير له. وقد كانت زيارة أحد السوفسطائيين المشاهير لبلدة ما حدثاً يشار إليه بالبنان. فقد كان الناس ينظرون إليه كصاحب معجزات، ويشبهونه بأبطال المسابقات الأولمبية الرياضية. باختصار، كان اليونانيون القدماء يعتبرون مهنة السوفسطائي عملاً يقف على قدم المساواة مع أعمال أبطال الرياضة. وكان جمهور الحاضرين يهللون ويضحكون عند كل نكتة بارعة أو مزحة ذكية يُطلقها السوفسطائي. لقد كان اصطياد الخصم في شبكة الجدل والحوار أو توجيه الضربة الحوارية القاضية إليه لعباً نظيفاً رائقاً. وكان من دواعي الشرف أن يضع السوفسطائي أمام محدثيه وسامعيه مشكلات ومعضلات وأحاجي لا حل لها على الإطلاق وكل إجابة عنها خاطئة.

وعندما أطلق بروتاغوراس على السفسطة اسم «الفن القديم»[1] فقد أصاب كبد الحقيقة. فهي بالفعل لعبة الأذكياء القديمة التي بدأت مع الثقافات الغابرة العتيقة، وتراوحت بين الطقس الشعائري الوقور والتسلية المحضة، تارة تلامس ذرى الحكمة وأخرى تستغرق في

(1) Teclmenpalaian.

التنافس الرياضي. ولقد تحدث ڤيرنر جايغر بشكل انتقص فيه بشدة من «التيار الحديث الذي يعتبر بروتاغوراس طبيباً على نحو ما»، معتبراً إياه سفاسف وترهات لا تستحق الرد والدحض. وبالرغم من ذلك، فقد نسي چايغر أن ذلك الطبيب أو أياً يكن ما نختاره له من ألقاب وكنيات، بطبيعته ووفقاً للتاريخ، هو بحق الأخ الأكبر لجميع الفلاسفة والسوفسطائيين وأنهم جميعا يحملون بصمات وطوابع هذه القرابة القديمة. ولقد كان السوفسطائيون أنفسهم على وعي كامل بالطبيعة التلاعبية لمهنتهم وفنونهم الكلامية. وقد أطلق غورغياس على دراسته المعنونة «في مديح هيلين»[1] (أي هيلين الطروادية) اسم «اللعبة»[2] كما أصبح بحثه المعنون «في الطبيعة» يُعرف باسم «دراسة في لعبة الخطابة».

والذين يعترضون على هذا التفسير، من أمثال «كابيلي»، عليهم أن يضعوا في اعتبارهم أنه بالنسبة لميدان البلاغة السوفسطائية

---

(1) Encomium on Hehn.

هيلين الطروادية وفق الأسطورة اليونانية الشهيرة كانت أجمل امرأة في الكون خطب ودها جميع ملوك الإغريق، ولكنها تزوجت منيلاوس ثم وقعت في غرام باريس بسبب سحر فينوس إلهة الجمال عند الإغريق، فرت مع باريس الذي كان في ضيافة زوجها وذهبت معه إلى طروادة، وبذلك تسببت هيلين في نشوب حرب الطروادة الأسطورية التي استمرت عدة أعوام وانتهت بسقوط المدينة وتدمير سفنها ومقتل ملكها بريام وأميرها هكتور. ولكن هيلين عادت إلى زوجها بعد انتهاء سحر فينوس وأنجبا ابنتهما الوحيدة هيرميون.

(2) Paignion.

الفسيح ذاك لا يمكن لأحد أن يضع حدوداً فاصلة بين الجد واللعب. كما أن مصطلح «اللعب» يتلاءم مع الطبيعة الأصلية للأمور، وأنه من ألزم اللوازم لتلك البلاغة. ويدخل في هذا الباب احتجاج بعض المفكرين على صورة السوفسطائي التي أورثنا إياها أفلاطون، فهي صورة هزلية كاريكاتورية وتهكمية، ولكن هذه الصورة حقيقية إلى حد ما، إذ علينا ألا ننسى أن كل ما تجسده شخصية السوفسطائي من سمات التلاعب والتقلب، وهي العناصر الجوهرية في تصنعه، إنما تستحضر وتستدعي كل أصوله البعيدة العتيقة. فالسوفسطائي ينتمي بطبيعته إلى طائفة الجوالين الهائمين على وجوههم كما أن التشرد والصعلكة يعطيانه حق البكورية الفلسفية.

وبالرغم من ذلك، فإن أولئك السوفسطائيين هم أنفسهم من كانوا دعائم نهضة الفكر الهيليني التعليمي والثقافي. إذ لم يكن العلم الإغريقي والثقافة اليونانية نتاجاً للمدرسة والتعليم كما نعرفهما اليوم. ويعني ذلك أن العلم والمعرفة آنذاك لم تكن مُخرجات نظام تعليمي معتمد قُصد به تأهيل المواطن الإغريقي لشغل الوظائف والأعمال الصالحة التي تدر دخلاً. بالنسبة للفرد الإغريقي، تُعتبر معارف وذخائر العقل من المعارف والعلوم والفنون ثمار «وقت الفراغ»[1] وبالنسبة للإغريق الأحرار (دون غيرهم من العبيد

---

(1) Schole.

المجلوبين من بلاد أخرى) فإن أي وقت لا يدعوهم فيه داعي الدولة للحرب أو لإقامة الشعائر الدينية فإنه وقت فراغ، لذا فقد حظي الإغريقيون بأوقات فراغ عز أن يحظى غيرهم بنظيرها. أما كلمة «مدرسة» فتخفي في طياتها تاريخاً لافتاً. إذ كانت تعني في الأصل «الفراغ» بينما اكتسبت في زماننا المعنى المضاد تماماً من حيث أنها أصبحت تعني العمل الدؤوب المنظم والتدريب والتأهيل. ذلك أن الحضارة راحت تغل يد الأفراد في ترتيب وتنظيم وقت فراغهم شيئاً فشيئاً وعمدت إلى التوسع في فتح المدارس والفصول النظامية لاستيعاب الصغار داخل نطاق حياة يومية من التعليم والتدريب الشاق اعتباراً من مرحلة الطفولة فصاعداً.

إن السفسطة من الزاوية الفنية، ليست إلا قالباً من قوالب التعبير، مرتبط كل الارتباط باللعب البدائي الذي عرفناه لدى أسلاف السوفسطائيين من هواة المغالطة ومحترفيها. فالسوفسطائية الحقة وثيقة الصلة بالأحاجي والمعضلات. إنها حيلة من يتملصون من تقديم إجابة محددة. إن اللفظة اليونانية «بروبليما»[1] ترتد في أصلها المادي المحسوس إلى شيء تضعه أمامك ليحميك من أي هجوم أو أذى كدرع أو ما شابه، أو هو شيء تقذفه صوب أقدام شخص آخر ليلتقطه إعلاناً للتحدي كقفاز أو ما شابه. وكلا المعنيين –

(1) Problema.

نظرياً – يصدقان على فن السفسطة. فأسئلة وقضايا السوفسطائي هي إشكاليات بالمعنى الدقيق للكلمة (بروبلماتا)[1]؛ فالألعاب أو النكات والطُرَف على الأصح صيغت في الأصل للإيقاع بالناس في شرك الأسئلة الخداعية وقد حظيت بمكانة هامة في الحوارات الإغريقية.

ولقد عمد الإغريق إلى تنظيم قوالب السفسطة العديدة فأعطوها أسماء فنية فاشتملت على «السوريتس» وهو القياس المتسلسل و«الأبوفازكون»، و«الأوتيز»، و«السودومينوس» و«الانتيستريفون»* وما سوى ذلك. كتب «كليرخوس»*، أحد تلاميذ أرسطو، بحثاً بعنوان «نظرية المعضلة» وخاصة عن ذلك الضرب منها المسمى «الغريفوس» وهو عبارة عن لعبة أسئلة فكاهية يلعبها الناس سعياً وراء الجوائز أو دفع الغرامات. ومن أمثلة هذه الأسئلة: «ما الشيء الذي يبقى هو نفسه في كل مكان وفي غير مكان؟ وتكون الإجابة هي الزمان». أو «ما أكونه أنا لا تكونه أنت وأنا إنسان، إذن أنت لست كذلك». «وقد روي عن «دايوجينيس»[2] قوله «إن رغبت في أن يكون أي شيء حقيقياً

(1) Problemata.

* Sorites, apophaskon, outis, pseudomenos, antistrephon.

* Clearchus: griphos.

(2) Diogenes.

فتعال إليّ وابدأ معي». وقد دبج «كريسبوس» بحثاً كاملاً عن السوفسطائيين. إن كل هذه الأسئلة الخداعية مرهونة بقبول الخصم الضمني للاتساق المنطقي في اللعبة دون إبداء أي اعتراض وإفساد كل شيء كما كان «دايوجينيس»* يفعل. فالمقدمات يمكن زخرفتها وتجميلها أسلوبياً بالسجع والتقفية واللوازم المتكررة أو أية مُحَسِّنات بديعية أخرى.

ودائماً ما كانت النقلة من هذا «الاستغفال» إلى الخطب الرنانة للسوفسطائيين والمحاورة السقراطية سلسلة مرنة. فالسفسطة ربيبة الأحاجي العادية والمعضلات الكونية الدينية في آن معاً. وآية ذلك ما كان يقوم به «يوثيديموس» في المحاورة الأفلاطونية المعنونة باسمه، فتارة نجده يتلاعب بالحيل الساذجة التي تنطوي عليها قواعد اللغة والمنطق، وتارة أخرى ينحو تجاه الغوامض الكونية والمعرفة العميقة. ولم تكن المأثورات العميقة التي استهلت الفلسفة الإغريقية

* عُرف دايوجينيس بأنه فيلسوف الفقراء، ويُقال إن الإسكندر الأكبر علم بأنه يسكن في برميل، فذهب إليه بنفسه وكان يركب جواده وقال له: أنا الإسكندر الأكبر أعظم حاكم في الكون يمكنك أن تطلب أي شيء مني فكل مقادير العالم في يدي، فرد دايوجينيس قائلاً: كل ما أريده منك أن تعيد لي ما سلبته مني ولا تحاول مرة أخرى أن تأخذ مني ما لا يمكنك رده أو اعادته لي! فانبهر الإسكندر وظن أن الرجل قد مسه الجنون فقال له: ماذا تقصد؟ ورد عليه دايوجينيس قائلاً: ياسيدي عندما جئت ووقفت بجوادك أمام مسكني (البرميل) فقد حجبت أشعة الشمس عني، فإن كنت تستطيع أن تمنحني أشعة الشمس فأنا بحاجة إليك وإن لم تكن قادراً على ذلك فخذ رجالك وارحل، ودعني أستمتع بأشعة الشمس.

بها تاريخها، من أمثال الاستنتاج الإيلي (نسبة إلى زينون الإيلي) الشهير القائل بأنه «لا يوجد وجود ولا حركة ولا كثرة»، إلا ثمرة لقالب من قوالب اللعب على صورة السؤال والجواب. وحتى الاستنتاجات عالية التجريد والتي كانت تُفضي إلى استحالة التوصل إلى حكم ذي صدقية عامة، هي الأخرى لم تخرج عن كونها حصيلة قياسات متسلسلة بسيطة أو متوالية من الأسئلة. هاكم هذا المثال: «عندما تهز جوالاً من القمح، فأي حبة داخله هي التي يصدر عنها الضجيج؟ هل الأولى «لا». «الثانية؟» «لا»، «الثالثة، «لا» وهكذا دواليك؟» «وبناء على ذلك...».

وكان الإغريقيون أنفسهم يعون إلى أي مدى هم منغمسون في اللعب في هكذا قضايا وأمور. وفي محاورة «يوثيديموس» يحط أفلاطون على لسان «سقراط»[1] من شأن فنون الجدل السوفسطائي الزائفة باعتبارها تلاعباً بأصول المنطق ومبادئ الفكر. يقول سقراط «هذه الزمرة من السوفسطائيين لا يُعَلِمونكم شيئاً جديداً عن طبائع الأشياء والموجودات، وإنما يعلمونكم فقط كيف تحتالون على الناس بسرعة البديهة وفنون المراوغة. إن ما يفعلونه لأشبه بمن يتعمد عرقلة شخص حتى يتعثر أثناء مشيه، أو من يغافل شخصاً يهم بالجلوس

---

(1) من المعروف أن جميع محاورات أفلاطون التي عرض فيها فلسفته كلها، يتربع سقراط بطلاً لها، ولسانا ناطقا لتلميذه النجيب.

فيزحزح الكرسي من تحته حتى يسقط على الأرض». ويستطرد سقراط قائلا: «عندما تزعم أنك ستصنع لنا من هذا الصبي رجلاً حكيماً، فهل تستغفلنا أم أنك جاد فيما تقول؟» وفي محاورة «السوفسطائي»[1] يضطر «ثياتيتوس»* إلى الإقرار أمام الشخص الغريب القادم من «إيليه» بأن السوفسطائي ليس إلا واحداً من زمرة «دأبوا على اللعب»[2] (تون تيس بايكياس ميتيخو نتوي).

وعندما دُفع «بارمنيدس» للإعلان عن موقفه من مشكلة الوجود اعتبر مهمته «ممارسة لعبة صعبة»[3] (براغميتيودي بيديان بيدزين)، ثم شرع في طرح أهم وأعمق الأسئلة المتعلقة بأصل الوجود ومبادئه، ملتزماً طيلة الوقت بلعبة السؤال والجواب. «الواحد ليس له أجزاء، فهو لا محدود، إذن هو ما لا شكل له، ولا حيز يشغله، وهو ساكن لا يتحرك، لا يلحقه الزمان، ومن ثم تستحيل معرفته». ثم يقوم «بارمنيدس» بعكس اتجاه الأطروحات والقضايا، وهكذا دواليك جيئة وذهاباً. فالقضية تروح وتغدو كالمكوك في حركته الدائبة وعندها تأخذ المعرفة طابع اللعبة النبيلة السامية. ولم يكن السوفسطائيون استثناءً في النزوع إلى اللعب

---

(1) The Sophist.

* Theaetetus.

(2) Ton tes paic'ias metechontoii.

(3) Pragmuteiode paidain paidzein.

والألعاب فقد كان الآباء الفلاسفة من أمثال سقراط وأفلاطون وغيرهم يلعبون هم الآخرون.

وفقاً لأرسطو، فقد كان «زينون الإيلي» أول من كتب محاورة في قالب استفهامي على المنوال نفسه الذي عُرف به فلاسفة «ميغارا» والسوفسطائيون. وهو قالب ذو تقنية أعدت لاصطياد الخصوم وهزيمتهم. وأغلب الظن أن أفلاطون قد حذا حذو «سوفرون» على وجه الخصوص عندما ألّف محاوراته الشهيرة. وكان «سوفرون» كاتباً للمسرحيات الهزلية (تينميوس)[1] وقد اعتبر أرسطو المحاورة قالباً من قوالب الكوميديا أو المسرح الفكاهي (أويميموس)[2]. لذا فلا داعي للاستغراب حين نجد سقراط وأفلاطون ضمن زمرة المتلاعبين باللغة وسحرة البيان والبلاغة مثلهم مثل السوفسطائيين. وإذا لم تكن كل هاتيك الأمثلة برهاناً كافياً وكاشفاً لعنصر اللعب ضمن نسيج الفلسفة فثمة أمامنا دليل دامغ في المحاورات الأفلاطونية ذاتها. فالمحاورة قالب فني، متخيل، لأن المحادثة الواقعية ومهما جمَّلناها فهي في نظر الإغريقيين لا تعدو أن تكون مجرد قالب خال من أي بريق يتسم به الحوار الأدبي الفني.

والمحاورة بين أنامل أفلاطون عمل لطيف، ودقيق، وأثيري

---

(1) Tnimos.

(2) Oi'mimos.

الطابع، ومصطنع كلياً. إن الإطار الذي تجري فيه محاورة «بارمنيدس» يكاد يكون إطار قصة قصيرة وهو برهان كاف على ما ذهبنا إليه وكذلك افتتاحية محاورة «قراطيلوس»[1] وكذلك ما تضمنته هاتان المحاورتان وغيرهما من لغة سلسة وغير متكلفة. وثمة وجه شبه ظاهر، بين المحاورات الأفلاطونية وبين المسرحيات الهزلية، لا تخطئه العين. وفي محاورة السوفسطائي يتعرض أفلاطون للمبادئ الأولى للفلسفات القديمة السابقة عليه بصورة هازلة كما أنه حين يقص علينا أسطورة «إيبيمثيوس وبروميثيوس» في محاورة بروتاغوراس فإنه يحكيها بحس فكاهي إيجابي. يقول سقراط في محاورة قراطيلوس: لقد كان لمظهر وأسماء هذه الآلهة تفسيران؛ أحدهما هزلي فكاهي والآخر جاد جدية تامة، ذلك أن الآلهة نفسها مولعة بـ«الضحك وروح الفكاهة والدُعابة»[2].

وفي موضع آخر بذات المحاورة يقول أفلاطون على لسان سقراط «إنك ستعرف على الفور ما إن كنت ممن حضروا واستمعوا إلى محاضرة «بروديكوس»* ودفعوا خمسين دراخما في المقابل، لكن وحتى أصحح الوضع إن صح القول فإنني حضرت واستمعت إلى محاضرته ذات الدراخما الواحدة (كان سقراط وأفلاطون ينعيان

---

(1) Cratylos.

(2) Philopaismenesgar kai hoi theoi.

* Prodicus.

على السوفسطائيين تعليمهم الناس لقاء أجر) ويعاود سقراط الكلام قائلاً بلهجة الاستهزاء نفسها متلاعباً بالألفاظ: «والآن انتبهوا إلى حيلتي البارعة التي أدخرها لكل ما لا أقدر على حله أو التصدي له». وأخيرا يقول متعاجباً: «لطالما أذهلتني حكمتي الفائقة التي أتمتع بها ولم أصدق يوماً أنني حكيم أو ما شابه». لكن ما حيلة الإنسان وما قوله إزاء انتهاء محاورة «بروتاغوراس» بعكس كل ما ورد فيها من وجهات النظر، وما قولنا حين نتشكك فيما إن كانت عظة الدفن في المحاورة التي ألقيت في «مينيزينوس»[1] جادة أم لا؟.

ولا ينظر المتحاورون في محاورات أفلاطون إلى شواغلهم الفلسفية إلا باعتبارها تزجية للوقت واستمتاعاً به. فالشباب مغرمون بالجدال في حين أن الشيوخ لا يأملون سوى في التوقير والتبجيل. يقول «كاليكيليس» في محاورة «غورغياس»: «تلك هي خلاصة القول، التي ستدركونها حال انتقالكم الآن من النقاش الفلسفي إلى الانشغال بأمور أهم وأعظم شأناً. ذلك أن الفلسفة ذات مردود طيب إن سعيت في طلبها باعتدال زمن الشباب، لكنها ضارة ومؤذية لمن يسلم نفسه إليها بأكثر مما يجب». ومن هنا؛ فإننا إزاء وضع نجد فيه أن آباء الفلسفة أنفسهم، والذين وضعوا الأسس الراسخة للفلسفة والعلم، كانوا يعتبرون جهودهم الفكرية مجرد

(1) Menexenos.

ضلالات اليفاعة والشباب. وطيلة الوقت الذي استغرقه أفلاطون في تتبع الأخطاء الأساسية عند السوفسطائيين وتحري عوراتهم اللامنطقية واللاأخلاقية فإنه لم يبرأ من نزعتهم الانفلاتية ولم يفلت من إسار منهجهم السلس في المحاورة.

فبمقدار ما كان أفلاطون يؤصل ويعمق الفلسفة، فقد ظل يعتبرها لعبة سامية رفيعة المقام. ولقد كان أفلاطون وأرسطو يعتبران الأطروحات السوفسطائية الزائفة والاحتيالية تستأهل كل هذا الدحض الجاد المحكم، فإن ذلك يعني، ولا يعني شيئاً آخر، أن فكرهم الفلسفي لم يكن بعد قد فصم الروابط تماماً مع دنيا اللعب القديمة الغابرة. لكن لعلنا مجبرون على طرح السؤال الآتي: «هل يمكن للفلسفة أن تفصم الروابط تماماً مع دنيا اللعب والألعاب؟» يمكننا عمل مخطط لمراحل الفلسفة المتتابعة على النحو الآتي: بدأت الفلسفة في الماضي البعيد من خلال ألعاب الأحاجي الدينية التي كانت في الوقت ذاته شعائرية واحتفالية ترفيهية في آن معاً. فمن الوجهة الدينية برزت للوجود الفلسفة والتصوف العميقان اللذان نصادفهما سواء في «الأوبانيشاد» الهندية أو الومضات الحدسية التي نلمسها في الفكر ما قبل السقراطي لدى الإغريق.

ومن ناحية اللعب والألعاب برزت السوفسطائية الإغريقية. وهذان الجانبان ليسا متمايزين تماماً. فلقد أعلى أفلاطون من شأن

الفلسفة معتبراً إياها أداة البحث عن الحقيقة، أعلاها إلى ذرى لا يستطيع سواه أن يبلغها، ولكنها ظلت محتفظة على الدوام بقالبها الأثيري الذي كان وسيظل العنصر الملائم لها تمام الملاءمة. وبالاتساق مع ذلك تطورت الفلسفة في اتجاه الأرض والواقع حيث الشعوذة والسحر السوفسطائيين والمهارة والذكاء العقليين. لقد كان العامل الصراعي في اليونان القديمة من القوة بحيث سمح للخطابة بأن تنتشر على حساب الفلسفة المتخصصة، التي نحيت جانباً لصالح هذا التباري السوفسطائي الذي كان يمثل خير تمثيل ثقافة الإنسان العادي.

ويُعد «غورغياس» عنواناً لهذا التدهور الثقافي، فقد أعطى ظهره للفلسفة الحقة وأضاع نفسه في تدبيج المدائح والتلاعب بالألفاظ البراقة وتزييف كل ما ينم عن فطنة أو ذكاء. ومن بعد أرسطو هبط مستوى الفكر الفلسفي، وأفضى الاتباع والاتباعية إلى كل صنوف التطرف ودانت السيطرة للمذهبية الضيقة. وهذا الانحطاط سيجد رديفاً له في العصور الوسطى المتأخرة، حيث اكتفى الناس بالكلمات والألفاظ المكررة المعادة والصيغ والعبارات المستهلكة بعد أن كان ثمة عصر الآباء السكولائيين المعلمين الباحثين الذين كان جل همهم وشاغلهم الأكبر فهم جوهر الوجود والأشياء.

وبطبيعة الحال فإنه لا يمكن استخلاص عنصر اللعب وتحديده

خلال ذلك كله. فأحياناً يكون بين التورية التي يحملها حديث الأطفال أو نصادفها في ضروب الفطنة الضحلة وبين العمق المنشود مقدار شعرة إن صح القول. ولو جئنا إلى دراسة غورغياس الشهيرة في «عدم الوجود» أو «اللاوجود» والتي ينكر فيها بصورة تامة صريحة كل معرفة جادة تدعي العلم بالوجود وذلك لحساب ضرب من ضروب العدمية الراديكالية، فتلك ليست إلا ظاهرة من ظواهر اللعب شأنها في ذلك شأن دراسته المعنونة «في مديح هيلين» والتي اعتبرها بوضوح تام لعبة بكل معنى الكلمة. ولعل غياب خط واضح ومقصود بين اللعب والمعرفة هو أمر واضح لكل ذي عينين فيما فعله الرواقيون[1] من مساواتهم في ميزانهم الفكري لجداليات السوفسطائيين السخيفة القائمة على المغالطات النحوية والصرفية والبحوث والدراسات الجادة التي قامت بها المدرسة الفلسفية «الميغارية»[2] الشهيرة.

أما فيما تبقى، فقد كانت اليد العليا للمجادلات والخطابة وكان الاثنان موضوعي تنافس لا ينقطع. فقد كان الحديث العام إلى الناس شكلاً من أشكال الاستعراض، وذريعة للتباهي اللغوي والتأنق المفرط في استعمال الألفاظ. وما كان على أي مؤلف إغريقي يود أن

(1) أصحاب المذهب الرواقي الذي أسسه زينون الإيلي حوالي عام 300 ق. م، والذي قال: «إن الحكيم هو من يتحرر من الانفعالات ولا يخضع إلا للضرورة القاهرة».

(2) Megarian.

يعرض رأيه على الناس في قضية ما أو أن يحصل على حكم في بعض المسائل الخلافية إلا أن يعرضها على الناس في قالب الجدال الأدبي. وهكذا فعل «ثيوسيديس» عندما وضع إشكالية السلام والحرب في خطب كل من «أرخيدامو س وسيزينيلاداس»، ومسائل أخرى عالجها «نيكياس وألكبياديس وكيلون وديودوتوس». وعلى هذا المنوال تصدى للبحث في إشكاليات القوة والحق في قالب من اللعبة السوفسطائية الرفيعة في هيئة سؤال وجواب متعلقين بانتهاك الحياد الذي وقع في حق جزيرة «ميلوس». وقد نسج «أرسطوفانيس» على المنوال ذاته حين راح يحاكي على سبيل السخرية في مسرحيته الشهيرة «السُحب» الصرعة المتفشية بين الناس للمجادلات العامة الطنانة الجوفاء في صورة منازلة فكرية بين فكرتي العدالة والقوة.

وكان من القوالب المفضلة عند السوفسطائيين قالب البرهنة ذات الوجهين «الأنتيولوغيا» أو (البرهان بالخُلْف وهو برهان تكون فيه قضية ما صادقة وكاذبة في آن واحد). فقد أتاح لهم هذا القالب بعيداً عن ترك الزمام للعب أن يضعوا أصابعهم على الالتباس المزمن الذي يسكن كل حكم يصدره العقل البشري بخصوص الأشياء والموجودات، فالإنسان يستطيع أن يحكم على الشيء الواحد بحكمين مختلفين دون أن يكون متناقضاً. وفي حقيقة الأمر فإن ما حفظ لنا فن إحراز الفوز والنصر بالألفاظ والكلمات، وجعله مقبولاً

دون تحفظ، ومشروعاً دون جدال، إنما هو طابع اللعب واللعب وحده. ويبقى الأمر أنه عندما يعرض واحد من السوفسطائيين مثل كاليكيليس «إرشاداته الأخلاقية»، في إهاب من الألعاب اللفظية الساحرة قاصداً من وراء ذلك تحقيق هدف غير أخلاقي مضمر، فإنه عندئذ، وعندئذ فقط يعدّ من مزوري الحكمة. وبالطبع فإن شيمة الصراع في حد ذاتها أن يكون لا أخلاقياً وزائفاً.

وبالرغم من ذلك، فقد كانت غاية السباق الذي يخوضه السوفسطائي والخطيب هي إشباع أنانيته كونه على صواب وليس التوصل للحقيقة أو السعي من أجل بلوغها. لقد كان السوفسطائيون والخطباء مدفوعين بقوة غريزة التنافس البدائية وبالصراع من أجل المجد والعظمة. لقد أخذ بعض مؤرخي «نيتشه»[1] عليه إعادة تبنيه للنهج الصراعي القديم في الفلسفة. ولو صح ذلك لكان نيتشه قد أعاد الفلسفة إلى أصولها العتيقة الغابرة. وليس لدينا أي نية للخوض في مسألة إلى أي مدى تقيدت عملية الاستدلال العقلي بقواعد اللعبة أي أنها تكون صحيحة فقط إن تمت داخل نطاق مرجعي بعينه تكون فيه القواعد هي السائدة وهي الفاعلة في الربط بين المقدمات والنتائج. أوليس أمر المنطق كله وخاصة في عملية القياس هو الموافقة

(1) فردريك نيتشه «1844–1900» فيلسوف ألماني بشر بفلسفة القوة وفكرة الإنسان الأسمى أو السوبر مان.

والإقرار الضمني بصدق الحدود والتصورات وأخذها مأخذ التسليم مثلما يأخذ المرء منا تصوراته لقطع الشطرنج فوق الرقعة؟

إذن، فليحاول من لا يعرفون القواعد أن يلعبوا، هل يستطيعون اللعب فعلاً! إن مطلبنا الوحيد، في هذا المقام، هو الإشارة في لمحة خاطفة إلى خصائص اللعب التي لا شك فيها والمصاحبة لفنون الخطابة والجدال التي أعقبت الحقبة الهيلينية (الإغريقية). ولسنا بحاجة إلى تفاصيل دقيقة طالما أن الظاهرة تعاود الظهور بنفس قوالبها، وطالما أن تطورها في الغرب قد اعتمد اعتماداً كاملاً على النموذج الإغريقي الشهير. يعود الفضل إلى «كوينتيليان»[1] في إدخال فنون الجدل والخطابة في الحياة والأدب اللاتينيين. ولقد تخطت شعبية هذه الفنون حدود المدارس الرسمية للخطابة في روما عاصمة الإمبراطورية الرومانية. ويحدثنا «ديو كريسوستُم»* وهو ذاته خطيب عن زمرة فلاسفة الشوارع ممن يشبهون السوفسطائيين الرعاع الذين يتلاعبون بعقول العبيد والبحارة بخليط مُشوّش من الحكم المدَّعاة والملاحظات البراقة والثرثرة الفارغة والتي لا تخلو جميعها من التحريض والدعوة للتمرد. ومن هنا فقد أصدر «الإمبراطور ڤسباسيان» مرسومه

(1) Quintilian

* Dio Chrysostom.

الذي يقضي بإبعاد كل الفلاسفة عن العاصمة «روما».

لكن الرأي العام ظل يداوم على تبجيل واحترام هذه النماذج من السفسطة التي كانت وظلت تلاقي رواجاً في صفوف الرومانيين حتى ثارت ثائرة حكماء العصر المرة تلو المرة وحذروا من مغبة الأمر، فها هو غبطة «القديس أوغسطين»[1] يشن حملة شعواء على «الفتن الهدامة واللغة المنمقة الصبيانية التي لا هدف لها سوى إغواء الناس». فطُرفة مثل هذه «أنت إنسان ذو قرون لأنك لم تفقد أي قرون ومن ثم فإنك لا زالت تحتفظ بقرونك!» راحت تتردد في كل مناهج التعليم بالمدارس هي ومثيلاتها دون أن تفقد بريقها ونكهتها الآسرة. ومما لاشك فيه أن ذوي الذكاء المتوسط كان يصعب عليهم أن يكشفوا العيب أو العوار اللامنطقي الذي يجعل من هذه الأطروحات عنواناً للبلاهة المطبقة.

لقد اتخذ مشهد اللعب داخل نطاق الفلسفة إبان العصور الوسطى المظلمة والذي يتضح من خلال تحول القوطيين الغربيين من «المذهب الآريوسي»* إلى المذهب الكاثوليكي في توليدو (طليطلة) بأسبانيا في العام 589 ميلادية. لقد اتخذ المشهد الفلسفي آنذاك شكل الدورات والمسابقات اللاهوتية المنظمة بين الأساقفة الكبار في كلا

---

(1) St Augustine.

* نسبة إلى آريوس وهو كاهن مسيحي إسكندري توفي عام 336 ميلادية.

المذهبين. وليس أقل من ذلك لفتاً للأنظار من جهة الطابع الرياضي اللعبي للفلسفة إبان هذه الحقبة ما يعرضه علينا كاتب السِير الذاتية «ريكر»[1] الذي يقص علينا واقعة من الوقائع التي مرت بها حياة «غيربرت»[2] الذي أصبح فيما بعد «البابا سيلڤستر الثاني».

ثمة متفلسف اسكولائي (متبع للتقاليد الفلسفية الأرسطية كما حددتها الكنيسة الكاثوليكية) من بين كهنة كاتدرائية «ماجدبورغ» الألمانية واسمه السيد «أورتريك» أثارت شهرة غيربرت العلمية حفيظته، ما دعاه إلى إيفاد أحد الكتبة خاصته إلى مدينة «ريمس» آمراً إياه بأن يتنصت سراً على دروس «غيربرت» العلمية حتى يتصيده وهو يتفوه بأي رأي زائف ومُدَلِّس فيرفعه في تقرير يعرض على الإمبراطور «أوتو الثاني». وما كان من الجاسوس إلا أن أخطأ في فهم غيربرت وراح يكتب في تقريره ما اعتقد أنه سمعه. وفي العام التالي (980 ميلادية)، سعى الإمبراطور حتى جمع بين العالِمْين في مدينة «راڤينا» ودعاهما للتناظر أمام جمهور حاشد حتى غابت شمس النهار وأصاب السامعين الإعياء والكلل. وكانت ذروة الجدال حين اتهم «أورتريك» خصمه بادعاء فحواه أن غيربرت يعتبر «الرياضيات»* فرعاً من فروع الفيزياء في حين أن الأخير، في واقع الأمر، كان رأيه أن العلمين

(1) Richer

(2) Gerbert.

* الكلمتان (الفيزياء والرياضيات) استخدمتا هنا بمعناهما في القرون الوسطى.

متساويان ومتسقان.

وقد يكون جهداً مطلوبا وفي محله أن نحاول اكتشاف ما إن كان ثمة عنصر من عناصر اللعب حاضراً وماثلاً بقوة فيما عرف بالنهضة الشارليّة (نسبة إلى شارل الأول وشارل الثاني ملكي إنجلترا) حيث نصادف عرضاً حافلاً بالمعارف الموسوعية، والشعر والعظات الجامعة المانعة يتخذ فيه أصحاب الفكر المستنير من حَمَلة الأنوار ألقاباً وكنيات كلاسيكية وتوراتية مثلما اتخذ «ألكوين» اسم هوراس و«إنغيلبرت» اسم هوميروس. وتكنى الإمبراطور شارل نفسه باسم داود ملك اليهود. وكانت ثقافة البلاط الإمبراطوري أو الملكي أقرب ما تكون إلى قوالب اللعب التي تتم في دائرة ضيقة ومغلقة. وكانت الرهبة التي تستشعرها الحاشية في حضرة الملك في حد ذاتها كفيلة بفرض وتحديد سائر ضروب القواعد والروايات. وكان المثل الأعلى المنشود في «الأكاديمية الإمبراطورية» التي أسسها شارل هو قيام «أثينا جديدة»[1] بيد أن التطلعات الدينية قد وازنتها وحدّت من طغيانها ضروب التسرية والترفيه الرفيعة. فكانت الحاشية تتنافس في نظم القريض والشعر والتهكم المتبادل. ولقد استبعدت محاولاتهم في محاكاة أساليب التأنق الكلاسيكية بعضاً من السمات القديمة لا محالة. يسأل «بيبين» ابن الإمبراطور شارل «ما الكتابة؟» فيجيبه

(1) Athenae Novae.

ألكوين «خزانة المعرفة»، وما الكلمة؟ فتأتي الإجابة «الإفصاح عن الفكر» و«من الأب الشرعي للكلمة؟ «فتجيء الإجابة «اللسان» و«ما اللسان؟» «سقوط الهواء» و«ما الهواء»؟ «حافظ الحياة» و«ما الحياة؟» «نعمة السعداء وغبطتهم وشقوة التعساء ونقمتهم وتوقع الممات»، «وما الإنسان؟» «عبد الموت، ضيف عابر، ومسافر راحل». كل هذه الأسئلة والأجوبة تضرب على وتر مألوف، إنها اللعبة العتيقة لعبة السؤال والجواب، مسابقة الأحاجي والألغاز، لعبة استخفاء المعاني. باختصار: إننا نجد أنفسنا مجدداً قبالة كل خصائص لعبة المعرفة كما صادفناها آنفاً عند الهندوس القدماء وعند العرب فيما قبل الإسلام وعند الشعوب الإسكندناڤية.

قبيل غروب شمس القرن الحادي عشر استشرى في البلدان الغربية الفتية ظمأ لا يرتوي ونهم لا يشبع لمعرفة أصل الحياة ومبدأ كل الموجودات. ولم يطل الوقت حتى وجدت هذه الرغبة الآكلة في المعرفة شكلاً مؤسسياً في الجامعة كأداة للمعرفة، فأضحت الجامعة واحدة من أعظم إبداعات الحضارة في العصور الوسطى على الإطلاق، والتي وجدت في النزعة الاسكولائية (نزعة جمعت بين الفلسفة الأرسطية واللاهوت الكنسي في وحدة اعتمدتها الكنيسة الكاثوليكية عقيدة لها) أعظم تعبير عنها وأقوى تمثيل لها. وكانت بدايات هذا التوقد الروحي العظيم موسومة بحماسة فائقة

لا ننفك نصادفها في كل تجديد ثقافي ضخم. وكان من المحتم أن يتقدم العنصر الصراعي صدارة المشهد عند الوصول لهذه المنعطفات التاريخية الفاصلة.

وعلى الفور أعلن العنصر الصراعي عن نفسه في مختلف الصور وشتى القوالب. وصارت رياضة إيقاع الهزيمة بالخصم عن طريق المنطق والحجة العقلية وبقوة الألفاظ والكلمات رياضة تضاهي احتراف حمل السلاح والمقارعة بالسيوف. ولقد تزامن ظهور وانتشار المبارزات في قالبها الدموي والقديم، إنْ على يد مجموعات الفرسان ممن يجوبون الأرياف، وهم عازمون على القتل والتخريب المتبادل أو على يد الأبطال المغاوير الأفراد ممن ينشدون منازلة خصوم في مستوى ملكاتهم القتالية وفروسيتهم الذائعة (وهؤلاء طليعة الفرسان جَوَّابي الآفاق الذين مجَدّهم وأعلى صيتهم الأدب فيما بعد)، أقول: لقد تزامن ذلك مع تفشي شر أولئك المتبجحين المحترفين الذين يجوبون البلدان (والذين نعى أمرهم وسلوكهم المشين بيتر دمياني) يتشدقون بالكلام عن فنونهم البلاغية ويحرزون انتصارات مؤزرة مشهودة مثلما كان السوفسطائيون الإغريق يفعلون في قديم الزمان.

وفي مدارس القرن الثاني عشر، كانت اليد العليا قد دانت لأعنف صور المنافسات التي ذهبت كل مذهب، وبلغت مدى رهيباً في

الحط من شأن الخصوم والافتراء عليهم. ويعطينا المؤلفون الكنسيون مخططاً سريعاً لما كان يجري داخل المدارس آنئذ من الطنطنة التي تصاحب كل نقاش، والمراوغة، والجدال العقيم الذي كان يغلب على المناظرات والمداولات. فالطلبة والمدرسون كلاهما كانا يجهدان في سبيل استغفال أحدهما الآخر عن طريق «الخدع اللفظية وحيل الكلام»، وبما لا حصر له من الشراك الخداعية اللفظية والمنطقية. وكان المعلمون المشاهير قبلة يحج إليها الطلاب ويوقرونها، إلى الحد الذي كان فيه الناس يتباهون بأنهم قد رأوهم رأي العين أو أنهم تتلمذوا على أياديهم. وغالباً ما كانت رائحة المال تفوح من وراء كل ذلك مثلما كان الحال على أيام السوفسطائيين الإغريق.

وقد أطلعنا «روسيلينوس» من خلال حملاته الشعواء على المفكر والعالِم «أبيلارد»، وكيف أن الأخير اعتاد كل مساء أن يحصي النقود التي جمعها من وراء دروسه الزائفة والتي لا هم له في حياته إلا أن ينفقها في وجوه الفسق والفاحشة. ولا يُخفي «أبيلارد» على أحد أنه إنما يمارس مهنة التدريس من أجل كسب المال، وأنه قد حقق من وراء ذلك ثروة طائلة. وكان تحوله المفاجئ عن تدريس الفيزياء (الاسم كان يُطلق على الفلسفة) إلى تفسير الكتب المقدسة نتيجة رهان تحدٍ جره إليه زملاؤه كعمل من أعمال البراعة والذكاء. لقد آمن «أبيلارد» طوال عمره بأن أسلحة الفكر والجدال أقوى من

أسلحة الحرب والقتال، ولقد تقلب في جميع البقاع التي ازدهرت فيها البلاغة والبيان حتى «نصب معسكر مدرسته» على تل «سانت جينفيف»[1] حتى يمكنه من هناك «محاصرة» خصمه الذي يتقلد الكرسي العلمي في باريس. إن هذا المزيج من الخطابة والحرب واللعب متوافر في المنافسات العلمية بين العلماء و«الفلاسفة المسلمين»[2] بالمثل.

لقد كانت المنافسة ملمحاً بارزاً في تطور النزعة الاسكولائية وازدهار الجامعات في أوروبا. إن رواج إشكالية «الكُليات» (المقصود بها هنا المبادئ الأولى، والعلل الرئيسية للوجود والأشياء) باعتبارها الموضوع المركزي في النقاش الفلسفي، والتي أدت إلى الانشقاق الفلسفي بين الفلاسفة الواقعيين والفلاسفة «الاسميين»[3] (القائلين بأن المفاهيم المجردة أو الكليات، ليس لها وجود حقيقي، وأنها مجرد أسماء لا غير). هذا الانشقاق كان صراعياً في جوهره وتفتق عن حاجة ملحة لظهور جبهتين تعبران عن إشكالية خلافية. وهذا التمذهب أو التحزب هو جزء لا يتجزأ من الحراك أو النمو الثقافي. وقد تكون نقطة الخلاف غير ذات بال نسبياً، إلا أنها كانت في حالتنا هذه نقطة مفصلية بالنسبة للعقل

---

(1) ST Genevieve.

(2) أود أن أشكر البروفسور (سي. سنوك هرغرونغه) على هذه المعلومة.

(3) Nominalists.

البشري، إذ لا يزال الخلاف حولها مستحكماً إلى يومنا هذا.

لقد كان أداء الجامعات في العصور الوسطى أداءً صراعياً وهزلياً بكل معنى الكلمة. فالجدالات المزمنة التي تحفل بها دوريات النقاش العلمي، والطابع الاحتفالي الوقور الذي لا يزال يسم الحياة الجامعية، وتجمع الباحثين والعلماء في روابط وطنية وقومية، والانقسامات الفكرية والتشيعات وتوابعها، والفجوات المذهبية التي لا يمكن الجسر عليها، كل هاتيك الظواهر إنما هي صنائع أجواء المنافسة وقواعد اللعب والألعاب. ولقد أدرك إيرازموس أو إيراسموس (الفيلسوف الروتردامي الشهير) ذلك تمام الإدراك عندما راح يشتكي في إحدى رسائله لخصمه الفكري العنيد «نويل بيديه»[1] من ضيق أفق المدارس التي لا تدرس إلا المواد التي قررها أسلافهم، وبالمقابل فإنهم يُحرّمون أي وجهة نظر لا تتلاءم مع معتقداتهم الخاصة. يقول إراسموس «ومن وجهة نظري فإنه ليس من الضروري إطلاقاً أن نقوم أثناء تدريسنا في المدارس بما نقوم به أثناء لعب الورق أو لعب النرد، حيث يفسد أي انتهاك للقواعد اللعبة بأسرها. ففي أي نقاش علمي لا ينبغي على الأطراف أن تخشى من أية مجازفة أو مخاطرة حين تعرض أفكاراً جديدة».

إن المعارف كلها – بما فيها الفلسفة بطبيعة الحال – إشكالية

(1) Noel Bédier

جدالية بطبيعتها، وهذا الطابع الإشكالي لا يمكن فصله عن الصراع الفكري. لقد كانت الحقب التي أورثت البشرية كنوزاً معرفية جديدة وعظيمة الشأن هي الحقب التي حفلت بالجدال الصاخب. وهكذا كان الحال في القرن السابع عشر حين ازدهرت العلوم الطبيعية ازدهاراً فائقاً بالتزامن مع ضعف قبضة السلطة السياسية والتقاليد القديمة وتدهور الايمان الديني. لقد اتخذ كل شيء أوضاعاً جديدة، وامتلأ المشهد بالمعسكرات الفكرية والفرق العلمية. وكان عليك إما أن تكون في صف الفيلسوف «ديكارت» أو أن تكون من مخالفيه، مع «نيوتن» أو ضد نيوتن، مع «المحدثين» أو مع «القدماء»، مع تسطح الأرض أو كرويتها، مع التلقيح أو ضد كل ما هو جديد في الطب والبيولوجيا.. وهكذا دواليك.

لقد شهد القرن الثامن عشر تبادلاً ثقافياً وفكرياً خصباً بين العلماء من شتى الأقطار، بالرغم من أن، ولحسن الحظ، التكنولوجيا المحدودة للعصر حالت دون الانتشار الواسع للمادة المطبوعة الذي هو ملمح من الملامح المحبطة في زماننا هذا. لقد تناسب العصر بصورة مذهلة مع المعارك الفكرية الجادة منها والتافهة سواء بسواء. فمع الموسيقى، والشَعر المستعار، والعقلانية الجامحة، وسحر الزخرفة الزائدة وألق

الصالونات الأدبية والفكرية والفنية صارت المعارك الفكرية جزءاً لا يتجزأ من هذا التلاعب الكبير الذي لا يمكن لأحد أن ينازع في هيمنته على القرن الثامن عشر، والذي عادة ما نجد أنفسنا مدفوعين بقوة للغيرة منه والنظر إليه بكل الحسد.

الفصل العاشر

أنماط اللعب في الفن

لقد أدركنا أن اللعب متأصل في الشعر، وأن كل قوالب الخطاب الشعري مرتبطة ارتباطاً حميماً ببنية اللعب حتى بدا أنه لا انفصام بينهما. ويصح ذلك، وإن بدرجة أكبر، على العلاقة بين اللعب والموسيقى. في أحد فصول الكتاب السابقة أشرنا إلى أن العزف على الآلات الموسيقية يسمى «لعباً» واستشهدنا باللغة العربية من ناحية ومن ناحية أخرى باللغات الألمانية والسلافية (الروسية ولغات شرق أوروبا). ولا يمكن عزو هذا التوافق الدلالي بين الشرق والغرب إلى الاستعارة أو المصادفة، إذ لابد أن ثمة سبباً نفسياً أعمق لهكذا رمز بارز للدلالة على الصلة بين الموسيقى واللعب. علماً بأن من الطبيعي أن تبدو لنا هذه الصلة وكأنها عصية على التقولب في صورة فكرة واضحة ذات معقولية ومصداقية، لذا فإن قصارى ما يمكننا فعله هو أن نعدد العناصر المشتركة بين اللعب والموسيقى. فاللعب، كما قلنا، يقع خارج نطاق معقولية الحياة العملية للناس، فليس له صلة بالضرورات التي تكتنف حياة البشر ولا بالمنافع ولا بالمصالح، ولا بأفكار أخلاقية كالواجب

والالتزام أو بأفكار مجردة عامة كالحق والحقيقة.

وكل هذه الاعتبارات تنطبق على الموسيقى. فضلاً عن أن القوالب الموسيقية حددتها قيم تتجاوز التصورات المنطقية، بل وتتجاوز حدود إدراكنا للمرئيات والمحسوسات. تلك القيم الموسيقية يتعذر فهمها خارج إطار الاصطلاح المتعارف عليه في دنيا الموسيقى بين واضعيها ومنفذيها وذوي الخبرة فيها، فثمة مصطلحات معينة كالإيقاع والتناغم وهما مصطلحان يُستعملان في توصيف الشعر واللعب سواء بسواء. واقع الأمر أن الإيقاع والتناغم عوامل مشتركة بين ثلاثتهم (الشعر والموسيقى واللعب) وتحمل ذات الدلالة بالضبط. لكن في الوقت الذي تخرج فيه الكلمات في الشعر، القصيدة جزئياً على الأقل عن نطاق اللعب الخالص إلى نطاق الفكر والتقييم العقلي، فإن الموسيقى لا تبرح مكانها في فضاء اللعب. وتفسير كون الشعر ذا وظيفة دينية واجتماعية واضحة في الثقافات القديمة إنما يكمن بالضبط في علاقته الوثيقة، إن لم نقل في وحدته التي لا انفصام لها، مع التلاوة الموسيقية. فكل ما هو شعائري طقوسي بحق إنما هو ما يُقال غناءً ويؤدي رقصاً وينضح لعباً.

لقد فقدنا نحن المحدثون إحساسنا باللعب الشعائري والديني فأضحت حضارتنا وقد نالت منها الشيخوخة وأعطبتها التعقيدات. لكن لا شيء بوسعه أن يساعدنا على استرجاع هذا الإحساس

الموسيقي. وبقدر ما نشعر بالموسيقى يمكننا أن نسترجع الإحساس بالشعائري الديني. ففي خضم المتعة الموسيقية، سيان في ذلك الموسيقى المعبرة عن معان دينية أم عن غيرها من المعاني، فإن إدراكنا للجمال وإحساسنا بالسمو والتسامي ينبثق ويتفجر، وينطمر الفارق بين الجد واللعب في البوتقة الواحدة التي تبعثها المتعة الموسيقية. ومن المهم للتقدم في فكرتنا أن نعي بالضبط كيف ولم كانت أفكار اللعب والعمل والمتعة الجمالية ذات ارتباط مختلف تماماً بالفكر الإغريقي عنه في فكرنا نحن أصحاب الحضارات الحديثة.

إن كلمة «موسيكيه»[1] الإغريقية كانت تعني دلالات أشمل من كلمة «ميوزيك»[2] الخاصة بنا. إنها لا تتضمن الغناء والرقص مع الآلات الموسيقية فقط لكنها تتسع لتشمل سائر الفنون والحرف والمهارات التي سبق وكانت الريادة فيها للإله «أبوللو»، وعرائس الشعر الإغريقيات[3] (الإلهات التسع الشقيقات اللواتي يرعين الغناء

---

(1) Mousikeh.

(2) Music.

(3) The Muses.

يمكن تخصيص الكثير من الصفحات لتتبع التاريخ اللغوي لكلمة «ميوز»، أي «ربة الشعر» التي احتفظت بجذرها البعيد في الكثير من اللغات. فاللفظة الإغريقية «مونتا» مشتقة من الفعل «مارين» بمعنى (ينشد، يتوق إلى، يشتهي ما ليس له)، لكن المعنى الحرفي هو «الابتداع»، وهنا ينطوي الإبداع أو الاختراع أو الاختلاق على معاني السعي وراء والتوق إلى. وكلمة «موزا» قد ترجع في الأصل البعيد إلى انفعال «الحماسة الإيجابية» الباطنة في كلمة «ميوسن» ومشتقاتها مثل: (ميماهوس التي

والشعر والفنون والعلوم) واللائي لا شاغل لهن إلا حماية وتنمية جميع الفنون. وتلك هي الفنون «الموسيقية» تمييزاً لها من الفنون التشكيلية أو الآلية التي تقع خارج مملكة عرائس الشعر. وفي الفكر الإغريقي، كان كل ما هو «موسيقي» مرتبط ارتباطاً وثيقاً بكل ما هو ديني شعائري، وخاصة منها ما ارتبط بالأعياد، حيث يصادف الديني الشعائري وظيفته الحقة.

ولعلنا لا نبالغ عندما نقول إنه لا ترتسم بكل الوضوح والجلاء أمارات العلاقة الوطيدة بين الديني الشعائري والرقص والموسيقى واللعب بقدر ما ارتسمت في محاورة «القوانين» لأفلاطون. يزعم أفلاطون في هذه المحاورة أن الآلهة لفرط رحمتها بالجنس البشري

تعني المستثار، و«مينستاي» أي: يهيج. أو يثير الغضب، و«مينيا»»، زيادة الحماسة، و«مانتيس» أي الرائي المتنبئ). وكل هذه المعاني تختصرها اللغة الإنجليزية في الفعل «ميوز» الذي يعني يتأمل أو يستغرق في التفكير، وكما تبين الصيغ المشابهة القريبة في اللغات الأخرى بالمثل. فالرغبة تتضمن معنى التمعن في التفكير وإطالته والتأمل العميق، والتأمل يتضمن اقتطاع الوقت وكلتاهما تعطيان حالة «الاسترخاء والتمتع». وعندما يكون المرء مسترخياً مستمتعاً فإنه يغمغم ويدمدم. ومن هنا جاءت كلمة «ميثاين» الألمانية وتعني يدمدم وفي النرويجية «موسا»، «ميزيا»، بمعنى يهمس. قارن بالكلمة الإيطالية «موساري». وكلمة «موساري» الإيطالية تعني فتح الفم من الدهشة أمام شيء عجيب أو غريب، وهي تتضمن تعبيراً عن حالة دقيقة من التعجب والتأمل. قارن اللفظة الإيطالية «ميتسو» وتعني الفم والتي جاءت منها كلمة «مازل» أي يكمم الفم أو يكبت حرية الرأي. إن عنصر الفراغ في التسلي يصادفنا بصورة مباشرة واضحة في الكلمة الألمانية «إيوسي» وتعني التبطل وفي صورتها غير المباشرة تعني التسرية أو الترفيه.

المولود بالألم وللألم، أمرت بإقامة أعياد الشكر لانتشالهم من وهدة الاضطراب والألم ومنحتهم الإله «أبوللو»، سيد عرائس الشعر، والإله «دايونيسيوس» ليصاحباهم في كل عيد واحتفال حتى تكون هذه الصحبة الإلهية في موسم الأعياد مصدراً وعوناً للبشر على استعادة الانسجام والتناغم. ويلي ذلك التفسير الذائع - والذي ما انفك المؤلفون يستشهدون به - للعب عند أفلاطون، وفحواه أن كل المخلوقات اليافعة الفتية لا يمكنها كبح جماح أجسادها ولا كبت أصواتها، وكيف أنها لا تفتأ تتحرك على الدوام ويصدر عنها ضجيج البهجة وضوضاء الحبور والانشراح، فتقفز وتتواثب وتتراقص وترسل ما عنّ لها من صراخ وصياح.

ولما كانت بقية الكائنات لا تعرف الفرق بين النظام والفوضى أي لا تعرف الإيقاع والانسجام، فإنه بالنسبة إلينا نحن البشر ما نزلت الآلهة بيننا لتصحبنا في الرقص إلا لتمنحنا العلم بالإيقاع والانسجام، اللذين يولدان على الدوام الإحساس بالسعادة والرضا. وهنا في هذا المقام تتضح بأجلى درجات الوضوح العلاقة الوطيدة المباشرة بين الموسيقى واللعب. لكن هذه الفكرة على أهميتها تلك، لا تلبث أن تتشوش في الفكر الإغريقي بالخصوصية الدلالية التي ألمحنا لها في موضع سابق، أعني أن لفظة «بيديا» الدالة على اللعب كانت دائماً وعلى حساب تاريخها اللغوي مشحونة بمعنى لعب

الأطفال أو اللعب الطفولي الصبياني التافه الذي لا شأن له.

ومن هنا أصبح من العسير استعمال كلمة «بيديا» لوصف الأشكال العليا من اللعب، لأنها تذكرنا وتردنا بقوة إلى عالم الطفولة والأطفال. ومن هنا فقد عمدت الأشكال العليا من اللعب للتعبير عن هويتها بمصطلحات خاصة مثل، الصراع أو المنافسة، تزجية وقت الفراغ، التبطل، «دياغوغيه»[1] وتعني حرفياً «إمضاء الوقت»، وهي كلها، على وجه التقريب، تفتقر إلى العنصر الجوهري للعب. لقد أخفق الفكر الإغريقي في إدراك الوحدة الجوهرية لكل هذه الأفكار وصوغها في مفهوم واحد عام، على النقيض مما نراه في كلمة «لودوس[2]» اللاتينية والكلمات المعبرة عن اللعب في اللغات الأوروبية الفتية. ولذات السبب اضطر أفلاطون ومن بعده أرسطو إلى الإفاضة والإمعان في بيان كيف أن الموسيقى فن أكثر من كونها لعبة. إذ تستطرد الفقرة التي استشهدنا بها من محاورة القوانين لأفلاطون قائلة: «إذ الموسيقى هي ما لا نفع منه ولا حقيقة فيه ولا شكل، ومع كل ذلك فإنها ضارة بنتائجها، ولا يمكن الحكم عليها إلا بما فيها من سحر وبالنشوة التي تجلبها معها. هذه النشوة التي لا ينجم عنها خير أو شر هي اللعب».

---

(1) Diagoge.

(2) Ludus.

وبالرغم من ذلك، فإن علينا أن نضع في اعتبارنا أن أفلاطون إنما كان يتحدث طيلة الوقت عن الإنشاد الموسيقي، أو الموسيقى كما نفهمها. ويمضي أفلاطون في فكرته إلى القول بأن واجبنا هو السعي من وراء الموسيقى إلى ما هو أسمى من تلك النشوة، لكن دعونا الآن نتحول إلى رأي أرسطو الذي يقول: «ليس من السهل تحديد طبيعة الموسيقى ولا العائد الذي نجنيه من وراء سماعها. هل الموسيقى، على الأرجح، عمل من أعمال اللعب التي يجب ترجمتها هنا بكلمة «الإمتاع» أو كلمة «الإلهاء» والاستجمام، فتكون الموسيقى مرغوبة عندنا كما نرغب في النوم أو في شرب الخمر، اللذين هما بالمثل ليسا لهواً خالصاً ولا جدّاً خالصاً (سبوديا)[1] لكنهما يبعثان السرور في النفس وكفيلان بإزاحة الهموم؟ ويقيناً فإن الكثيرين من الناس يستخدمون الموسيقى على هذا النحو وأنا أضيف إلى ثالوث الموسيقى وشرب الخمر والنوم رابعهم ألا وهو الرقص. أم أن الأحرى بنا القول بأن الموسيقى تساعد على إيقاظ الفضيلة في النفوس مثلها في ذلك مثل ألوان الرياضة التي تساعد على إعداد الجسم وتأهيله واكتمال لياقته، وتبث الحيوية والروح في النفوس وتجعلنا قادرين على التمتع بالحياة على النحو السليم؟ أم أنها، في نهاية المطاف، وتلك وظيفة ثالثة في رأي أرسطو تسهم في إحداث

---

(1) Spoudaia.

الاستجمام العقلي و«الراحة الفكرية»[1]؟

إن كلمة الاستجمام العقلي كلمة فائقة الدلالة. إنها تعني حرفياً «تزجية الوقت» أو «قضاءه» لكن ترجمتها بمعنى «التسلية» مسموح بها إن كانت تعني ما عنته بالنسبة لأرسطو من تزجية الفراغ بعد العمل والجهد. يقول أرسطو: «في أيامنا هذه يمارس معظم الناس عزف الموسيقى طلباً للسعادة لكن القدماء كانوا يخصصون لها دوراً في التعليم لأن الطبيعة لا تقتضي منا بذل الجهد والعمل الشاق فحسب بل و«الاستجمام والاسترخاء»[2]. وفي مذهب أرسطو فإن هذا التبطل والفراغ هما مبدأ الكون، صحيح أن العمل مرغوب، إلا أن التبطل والفراغ هما الغاية (تيلوس)[3] من وراء كل عمل. إن مثل هذا الخلل في المقاييس المألوفة لدينا قد يبدو غريباً أو شاذاً إلى أن ندرك أن الإنسان الحر في اليونان القديمة لم يكن مضطراً للعمل في سبيل لقمة العيش، ومن ثم فقد كان لديه فسحة من الوقت وفراغ كبير يتيح له أن ينهمك في سعي دائب لتحقيق معنى لحياته آخذاً بأسباب التعلم والتثقف وصقل شخصيته عبر الاهتمامات النبيلة الرفيعة المستوى.

وكان الشغل الشاغل للإنسان الحر في اليونان القديمة هو كيف

(1) Phronesis.

(2) Scholadzein dunasthai kalos.

(3) Telos.

يستغل وقت الفراغ. ليس في اللعب، إذ عندئذ يصير اللعب هو غاية الغايات في الحياة وهو أمر يستحيل قبوله عند أرسطو لأن اللعب في نظره هو مجرد لعب الأطفال. يتعين أن يكون اللعب استجماماً من العمل، كنوع من أنواع المنشطات بقدر ما يسري عن النفس. وهذا الاستجمام، على أي حال، ينطوي في ذاته على كل متع ومسرات الحياة. وعندئذ تصبح السعادة في امتناع الواحد منا عن السعي وراء ما لا يملكه، وهي الغاية الحقة من الحياة. لكن البشر جميعاً لا يجدونها في شيء واحد أو أمر بعينه. بل، وعلاوة على ما سبق، فإن السعادة القصوى لا يبلغها إلا أشرف الناس من ذوي التطلعات السامية ومن ثم فمن اللازم أن نربي أنفسنا ونصقلها لتحقيق ذلك الاستجمام بتعلم مهارات معينة لا من أجل العمل ولكن من أجلها في ذاتها ولذاتها. ولأجل هذا فقد اعتبر أسلافنا الموسيقى لعباً. وهي في ذلك مثل التعلم والثقافة والقراءة والكتابة، في كونها من الأمور التي تساعد المرء على تزجية وقت فراغه.

في هذا العرض الأرسطي (نسبة إلى أرسطو) نجد أن الخط الفاصل بين الجد واللعب عند هذا الفيلسوف مختلف تماماً عما نرتئيه نحن وأن معيار التقويم عنده ليس هو معيارنا. فمن الواضح أن عملية الاستجمام العقلي تكتسي معنى الشواغل العقلية والجمالية التي تليق بمكانة الإنسان الحر، ويرى أرسطو أن الأطفال ليسوا مؤهلين لذلك.

الاستجمام لأنه هو غاية الغايات وهو أحد الكمالات، والناقصون لا يقدرون على بلوغ الكمال ومن هنا فإن الاستمتاع بالموسيقى يوشك أن يكون غاية قصوى لأنه مقصود لذاته وليس لأي أمر آخر يأتي من خارجه أو نتوقعه من ورائه. هذا القصور يترك الموسيقى في منتصف المسافة بين اللعب النبيل والفن للفن.

ومع ذلك، فإننا لا نتفق مع من يذهبون إلى أن آراء أرسطو قد جَبَّت جميع الآراء في عصره بخصوص طبيعة الموسيقى ومغزاها والهدف من ورائها. فقد تجاوزته نظرة أخرى أبسط وأكثر شعبية اعتبرت الموسيقى ذات وظيفة فنية ونفسية وأخلاقية على الأغلب. فالموسيقى طبقاً لهذه النظرة تندرج تحت الفنون الايمائية، ويكمن تأثير الايمائيات في إثارة النوازع الأخلاقية خيرة كانت أم شريرة. فأي لحن، أو أسلوب، أو اتجاه يؤدى به الرقص يمثل شيئاً، يوضحه أو يصوره، وطبقاً لما يمثله الشيء من خير أو شر من قبح أو جمال، فإن هذا التمثيل ينطبق على الموسيقى. وهنا بالضبط تكمن القيمة الأخلاقية والتعليمية للموسيقى، طالما أن الفنون الايمائية (فنون المحاكاة) تثير المشاعر المحاكية لها. وعلى ذلك فقد كانت الألحان والموسيقى الأولمبية تثير الحماسة، وكانت الإيقاعات الأخرى والألحان توحي بالغضب، والسكينة، والشجاعة، والتأمل.... إلخ. وفي حين لا يوجد أي تأثير أخلاقي مرتبطٍ بالإحساسات اللمسية

أو الذوقية، وإن كان بصورة لا تذكر مع الإحساسات البصرية، فإن اللحن الموسيقي يمثل بحكم طبيعته روح الشعب أو مزاجه.

وما اختلاف حالات الموسيقى إلا نواقل للدلالة الأخلاقية على الخصوص. ثمة أنواع من الموسيقى توحي بحالة من الحزن والشجن كما أن الموسيقى «الفريغية»[1] (نسبة إلى فريغيا القديمة بآسيا الصغرى) تهدئ وتسكن من الروع وبالمثل فإن النايات تستثير الأحاسيس.... إلخ، فلكل آلة موسيقية وظيفة أخلاقية وروحية مختلفة. وعند أفلاطون فإن الفنون «الإيحائية» مصطلح عام وضع ليصف الحالة الذهنية أو الاتجاه الذهني للفنان. أما الشخص المحاكي وأعني هنا المبدع أو الفنان المنفذ لا يعرف هو نفسه إن كان ما يحاكيه أو يقلده أمراً طيباً أم سيئاً فالمحاكاة هي مجرد لعبة بالنسبة إليه وليست عملاً يتسم بالجدية. ويرى أفلاطون أن هذا صحيح حتى بالنسبة للشعراء المأساويين فهم ليسوا إلا محاكين فقط. وعلينا هنا أن ننحي جانباً السؤال عما يفوح به هذا التعريف للعمل الإبداعي من رائحة الانتقاص الأفلاطوني وعما يعنيه أفلاطون من وراء ذلك، إذ إن ذلك كله مبهم كل الإبهام. لكن ما يعنينا هنا هو أن أفلاطون قد احتسب العملية الإبداعية الفنية باعتبارها لعبة.

ولعل هذا الاستطراد في الكلام عن القيمة التي كان الإغريق

---

(1) Phrygian.

يخلعونها على الموسيقى يدل دلالة واضحة على أن العقل البشري في محاولاته تعريف طبيعة ووظيفة الموسيقى كان مشدوداً ومنجذباً على الدوام إلى عوالم اللعب البريء. حتى وإن استخفت الحقيقة الأساسية القائلة بأن الطبيعة الجوهرية لكل نشاط موسيقى هي طبيعة لعبية، واكتفى الناس دائماً بالتلميح إليها دون التصريح بها، فإن المفهوم الضمني هنا يدل على أنها كذلك أينما وجدت. في المراحل البدائية جداً من الثقافة البشرية تم التمييز بين الخصائص المتعددة للموسيقى وتعريفها على نحو ساذج لا تمحيص فيه ولا تدقيق. فقد عبر الناس عن النشوة التي تبعثها الموسيقى الدينية في النفس بمفاهيم الغناء الملائكي، والأجواء السماوية.... إلخ. وبعيداً عن وظائفها الدينية فقد كانت الموسيقى موضع ترحيب وتحبيذ اجتماعي قوي لأنها تساعد على تهذيب ورفع مستوى تزجية وقت الفراغ ولأنها فن يَسُر السامعين، أو لأنها تسلية مبهجة فحسب.

لقد مر زمن طويل جداً حتى أصبحت الموسيقى مؤخراً موضع التقدير الاجتماعي، وتم الاعتراف بوضوح بقيمتها كحاجة شخصية رفيعة، وبأنها مصدر لبعض أعمق خبراتنا الانفعالية وأكثرها سمواً، وباعتبارها واحدة من نعم الحياة العظمى. ولزمن طويل اقتصرت الموسيقى على الوظائف الترفيهية والاجتماعية البحتة وبرغم أن البراعة الفنية للمؤدين قد لاقت الإعجاب الشديد فإن الموسيقيين

أنفسهم أحاطت بهم نظرة دونية. وصُنِّف فن الموسيقى الخاص بهم ضمن الأعمال والمهن الوضيعة. فقد اعتبرهم أرسطو أناساً وضعاء وصعاليك وظلوا كذلك على قدم المساواة مع المضحكين والبهلوانات....إلخ تقريباً إلى زماننا هذا. وفي القرن السابع عشر احتفظ أحد الأمراء بعازفي الموسيقى لديه كما كان يحتفظ بإسطبلاته بما فيها من الخيل، وكانت أوركسترا البلاط الملكي أو الأميري شأناً خاصاً بالكامل.

في عهد «لويس السادس عشر» تطلب الأمر وظيفة مؤلف خاص دائم لفرقة الموسيقى الملكية[1]. وكان عازفو الكمان الثمانون لفرقة الملك الموسيقية ممثلي مسرح في الوقت ذاته، وكان أحدهم ويدعى «بوكان» معلماً للرقص أيضاً. ويعلم الجميع أن الفنان «هايدن» ظل يلبس بزة الخدم في بلاط «آل استرهازي» وكان يتلقى أوامره اليومية من الأمير نفسه. فعلى الرغم من أن الجماعة الأرستقراطية في تلك الأيام كانت من كبار المثقفين لكن إجلالهم لعظمة الفن وتقديرهم لأصحابه كان ضعيفاً. إن ما نعرفه اليوم من آداب وتقاليد الحفلات الموسيقية، بما تتضمنه من صمت مطبق مهيب ومن رهبة طاغية لقائد الأوركسترا لهو من الأمور حديثة العهد. وثمة نشرات خاصة بعروض موسيقية أقيمت في القرن الثامن عشر يظهر فيها كيف كان

(1) Musique du roi.

الجمهور ينخرط أثناءها في محادثات هادئة، بينما ظلت المداخلات النقدية والمقاطعات التي توجه الأوركسترا أو قائدها أحد الملامح المعتادة في الحياة الموسيقية بفرنسا إلى ثلاثين سنة خلت.

لقد بقيت النظرة العامة للموسيقى على أنها لهو وتسلية، وكان أكثر ما يعجب الناس فيها هو طهارتها ونقاؤها. أما إبداعات المؤلفين فلم تكن محل احترام أو تقديس كملكية خاصة غير قابلة للتحويل أو الانتحال أو التداول. وقد عمد المؤدون العازفون إلى إساءة استغلال الخواتيم الموسيقية الحرة لدرجة اقتضت التدخل الرسمي. فقد حظر الإمبراطور «فردريك الكبير» على المغنين أن يزخرفوا قطعة موسيقية إلى الحد الذي يغيرون فيه معالمها الرئيسية. ما أقل الفعاليات الإنسانية التي تتأصل فيها المنافسة مثلما ترسخ في الموسيقى، حيث استعرت نارها منذ عصر الإغريق بين مارسياس وأبوللو. لقد خلّد ڤاغنر في أسماع البشرية هذه المعارك الصوتية في رائعته مايستر سنغر (المغني الأعظم)[1].

وفيما تلا رائعة «ڤاجنر» ثمة شواهد على هذه المعارك كالتي دارت بين هاندل وسكارلاتي تحت رعاية الكاردينال «أوتوبوني» في عام 1709، وكان سلاحا المتنافسين هما البيان القديم قيثاري الشكل والأُرْغُن. وفي عام 1717ميلادية حاول «أوغسطس الجبار»

(1) Meistersinger.

ملك ساكسونية وبولندا تنظيم منافسة بين يوهان سباستيان باخ[1] وموسيقي آخر يُدعى «مارشند» لكن الأخير تخلف ولم تجر المنافسة. وفي عام 1726 كان مجتمع لندن كمن أصابته حمى بمناسبة إقامة منافسة بين اثنين من المغنيين الإيطاليين هما «فاوستينا» و«سوزوني»، لدرجة التضارب بالأيدي والتصفير بالأفواه في هرج ومرج كبيرين. لقد تكونت الفرق والمجموعات الموسيقية بيسر ملحوظ في مجرى الحياة الموسيقية. ويحفل القرن الثامن عشر بمثل هذه «الشِلل» الموسيقية، فثمة «بونّنسيني» ضد «هاندل»، و« غلوك» ضد «بتشيني»، وفرقة «بوفون» الباريسية ضد فرقة «الأوبرا». ولقد كان العراك الموسيقي - إن صح التعبير - يأخذ أحياناً صورة صراع دائم ومرير مثلما هو الحال بين المدرستين «الڤاغنرية والبرامزية»[2].

لقد كانت الرومانتيكية التي أيقظت وعينا الجمالي من أكثر من وجهة وفي مجالات عديدة هي المحرك الرئيسي والدافع الأكبر وراء اتساع نطاق التقدير للموسيقى باعتبارها أمراً ذا قيمة عميقة في حياتنا. ولم يستبعد هذا التقدير المستحدث أو ينتقص من شأن الوظائف القديمة الكثيرة للموسيقى. فلا يزال العنصر الصراعي في

---

(1) باخ «1685–1750» مؤلف موسيقي ألماني عرف بغزارة الإنتاج.

(2) نسبة إلى كل من ريتشارد ڤاغنر «1813–1883» مؤلف موسيقي ألماني أدخل الدراما في الأوبرا، ويوهان برامز «1833–1897» مؤلف موسيقي ألماني يعد أحد أكبر الموسيقيين في العالم.

الموسيقى مزدهراً ومنتعشاً. لقد صادفت في الصحف تقريراً حول مسابقة دولية للموسيقى أقيمت للمرة الأولى في باريس في عام 1937. وكانت الجائزة التي خصصها عضو مجلس الشيوخ الفرنسي هنري دو جوفينال تمنح لأفضل من يؤدي المقطوعة الحالمة رقم 6 من تأليف «فوريه»[1] على آلة البيانو.

وإن كنا فيما نعزوه إلى الموسيقى نجد أنفسنا داخل نطاق اللعب فإن هذا المنحى ينطبق بدرجة أكبر على توأم الموسيقى ألا وهو الرقص. فلو أننا رجعنا بالذاكرة إلى الرقصات الدينية أو السحرية للأقوام البدائيين ولو خايلتنا الرقصات الشعائرية الإغريقية، أو الرقصات التي كان يؤديها الملك داود قبالة تابوت العهد اليهودي أو إلى الرقصات التي اعتاد الناس أن يؤدوها في الحفلات والمهرجانات، فإن هذه الرقصات وعلى مدار الأزمان والعصور وعلى الدوام كانت مجرد لعب بريء خالص، ولا نبالغ إن قلنا بأنها كانت أنقى وأكمل أشكال اللعب التي ظهرت على الإطلاق. ومن الصحيح بطبيعة الحال أن بعض أنماط الرقص فقط تتجلى فيها خاصية اللعب بأجلى معانيها وأتم صورها. فهو يتبدى لنا بوضوح سواء في رقص الكورال (المجموعات) أو الصور الحركية للرقص، لكنه وبذات القدر يتجلى في الرقص الفردي أو حيثما يكون الرقص أداءً أو

(1) Faure.

عرضاً لحركات إيقاعية كما نعهده في رقصة «المينوويت»[1] (رقصة بطيئة رزينة) أو رقصة «الكَدْريل» (رقصة يقوم بها أربعة أزواج من الراقصين).

إن هيمنة الرقص الدَّوار والكورالي، وصور الرقص الحركية التي يقوم بها راقصان اثنان فقط، سواء اتخذ ذلك صورة لولبية كما نعرفها في رقصات «الڤالس أو البولكا» أو صور الانزلاق والتزلج أو حتى الرقص البهلواني الأكروباتي المعاصر، كل ذلك من شأنه الإيحاء بأن هذه القوالب ما هي إلا أعراض انحطاط ثقافي. وثمة ما يوجب ويعزز هذا الزعم لو أننا راجعنا مراجعة دقيقة تاريخ الرقص، وأدركنا كم بلغ الرقص في الأزمنة السابقة من مستويات رفيعة جمالياً وأسلوبياً، وكيف أن الرقص الذي اتخذ صورة القالب الفني الخاص في رقصات الباليه بقي محافظاً على هذا المستوى الرفيع جمالياً وأسلوبياً. ومع ذلك، فإن من المؤكد أن خاصية اللعب انبهمت شيئا فشيئاً وتكاد تتلاشى في القوالب الحديثة من الرقص. إن الروابط بين اللعب والرقص من القوة والمتانة بحيث لا تحتاج إيضاحاً أو بياناً. فليس في الرقص أثر من آثار اللعب وليس الرقص تعبيراً عن اللعب بدرجة ما، بل الرقص بالأحرى جزء لا يتجزأ من اللعب: إن العلاقة بينهما هي علاقة مشاركة مباشرة، ذات طبيعة

---

(1) Minuet or quadrille.

واحدة على الأغلب. إن الرقص هو شكل خالص من أشكال اللعب الخاصة وعلى وجه التحديد.

عند التحول من الشعر والموسيقى والرقص إلى الفنون التشكيلية نلحظ أن الروابط بينها وبين اللعب تبدو أكثر غموضا وإبهاماً. لقد أدرك العقل الاغريقي بوضوح بالغ الفارق الجوهري بين ميداني الإنتاج الجمالي والإدراك الجمالي حين أرجع منظومة واحدة من الفنون والحرف إلى «عرائس الإلهام»[1] بينما أنكر هذا الشرف على منظومة أخرى من الفنون والحرف وأعنى بها منظومة الفنون التشكيلية تحديداً. فقد كانت هذه المنظومة الأولى - كما شاع وقتئذ - تجري في كنف التوجيه الإلهي وتتم تحت السيادة والإشراف الكامل من الأرباب «خاصة الإلهة هيفايستوس أوأثينا إرغاني» وآلهة الحكمة والفنون والصنائع. أما الفنون التشكيلية فلم تحظ بالاهتمام والتقدير الذي انهال على الشعر والشعراء. أما بالنسبة لألقاب الشرف التي كانت تُخلع على أصحاب المهن الموسيقية فلم تكن بسبب رعاية هذه الإلهة أو تلك من عرائس الإلهام الأوليمبي لهؤلاء الفنانين، لأن المكانة الاجتماعية للموسيقيين كما لاحظنا من قبل كانت متدنية جداً على العموم.

إن الفارق بين الفنون التشكيلية والفنون الموسيقية يعتمد عموماً

(1) Muses.

على ما يعتبر افتقاداً لعنصر اللعب في أي منهما مقارنة بحضوره البارز في الآخر. ولسنا مضطرين في هذا المقام لأن نتقصي العلة الرئيسة وراء ذلك. فلكي تصبح الفنون فاعلة من الناحية الجمالية فلابد من أدائها وعرضها سواء كانت «الفنون الإلهية» (الخاصة بالآلهة) أو «الفنون الموسيقية»[1]. فالعمل الفني قد يُؤَلَف وقد يتم التدرب عليه أو أن يعدل ويبسط سلفاً، لكنه لا يرى نور الحياة إلا عند تنفيذه أي عند عرضه أو إنتاجه بكل ما تعنيه كلمة الإنتاج من معنى. أي عرضه أمام الجمهور. والفنون الموسيقية فنون أدائية ويستعاد الاستمتاع بها كلما تكرر أداؤها في عرض من العروض.

ويتناقض هذا التوكيد بصورة واضحة مع كون كل من علم التنجيم والملاحم والتاريخ ترعاه إلهة من إلهات الإلهام الأوليمبي التسع، لكن علينا أن نتذكر أن تخصص الإلهات التسع لم يعرفه اليونانيون القدماء إلا في فترة متأخرة، وأن الملاحم والتاريخ على الأقل (وهما تحت رعاية الإلهتين كليو وكاليوبي)* كانا في الأصل وبالتحديد جزءاً من عمل الرائي أو الشاعر المتنبئ، ولكونهما كذلك فليس الغرض من ورائهما هو القراءة أو الدراسة إنما التلاوة المقطعة على وقع الموسيقى المصاحبة. لقد كانا أداءً يُؤدى مثلما هي

---

(1) Arts of the Muses.

* Clio and Calliope.

الموسيقى، ومثلما هو الرقص، ويتطلبان أيضاً أن ينفذا ويخرجا للنور أمام الناس. وعلاوة على ذلك، فإن خاصية الأداء هذه لا تضيع أو تفقد إن تحولت متعة سماع الشعر إلى متعة قراءته كنص مطبوع. مثل هذا الأداء الذي هو جوهر وروح جميع الفنون التي ترعاها الإلهات التسع يمكننا أن نطلق عليه – دون أي تجاوز للحقيقة – اسم «اللعب».

لكن الحال تختلف تماماً عندما نأتي للحديث عن الفنون التشكيلية، فحقيقة كون هذه الفنون مرتبطة بالمادة الطبيعية ومحدودية الأشكال والقوالب المتأصلة فيها، كان كفيلاً بحرمانها من روح اللعب الحر والقعود بها عن التحليق في الفضاءت الأثيرية المنفسحة أمام الموسيقى والشعر. وهنا يشذ الرقص ويتخذ وضعاً خاصاً. فالرقص فن موسيقي وتشكيليّ في آن معاً: فهو موسيقى من جهة أن الإيقاع والحركة هما عنصراه الأساسيان، وتشكيلي من جهة أخرى لأنه مرتبط بالمواد الطبيعية الخام. ويعتمد الفن التشكيلي في إنجازه على إمكانيات الجسم البشري المحدودة المناورة، ويرجع جماله إلى حركة الجسم البشري ذاته. والرقص هو إبداع تشكيلي كالنحت تماماً، لكنه إبداع لحظي. وهو يشترك مع الموسيقى التي هي شريكته وشرطه الذي لا غنى عنه، وإنما يعيش ويخلد جراء قابليته للتكرار وكذلك الأمر بالنسبة للموسيقى.

وبمعزل عن التعارض المتأصل بين التشكيلي والموسيقى فثمة أيضاً تعارض وظيفي ومؤثر. فالمعماري والنحات والمصور والرسام والخزاف وصانع الديكورات، كلهم بلا استثناء، يودعون في المادة التي يتعاملون معها لمسة جمالية لا تتأتى إلا بالعمل الشاق والجهد الجهيد. كما أن أعمالهم تتصف بالديمومة وبالقابلية للرؤية في أي وقت. ولا يتوقف التأثير الروحي أو الفني لأعمالهم الفنية، كما هو الشأن في الموسيقى، على نوع خاص من الأداء الذي يقوم به الآخرون أو الفنانون أنفسهم. فما إن ينتهي الفنان التشكيلي من عمله الفني الصامت الساكن إلا ويظل هذا العمل يشع آثاره ما دامت هناك عيون تنظر وتتأمل. إن افتقاد أي أداء علني عام يخرج من خلاله العمل الفني التشكيلي إلى النور والوجود فيستمتع به المتلقي على الفور لا يترك مكاناً على الأرجح لعنصر اللعب.

ومهما ملك الباعث الإبداعي على الفنان التشكيلي نفسه ووجدانه فإنه مجبور على أن يعمل كصانعي الحرف بجدية وتأن آخذاً نفسه بالمحاولة والخطأ والتجريب والتعديل. قد يكون الإلهام طليقاً وعاتياً عندما يهبط عليه لكنه عند التنفيذ يكون دائماً تحت رحمة مهارة ومقدرة اليد التشكيلية. وعلى ذلك، فإن غاب عنصر اللعب عند تنفيذ عمل من أعمال الفن التشكيلي غياباً كاملاً ومن كافة الوجوه فلا مجال للتأمل والمتعة بأي معيار كان. فحيثما لا يكون ثمة

حركة مرئية وأداء عيني فليس ثمة لعب على الإطلاق. وإذا أقررنا بهذه الخاصية المتمثلة في صنعة اليد، أو الصناعة، وبالجهد العنيف الذي يبذله الفنان التشكيلي في تطويع المواد التشكيلية مما يعوق ظهور عنصر اللعب، فإن الوضع يزداد تعقيداً بسبب طبيعة العمل التشكيلي نفسه والمحكوم إلى حد بعيد بالفائدة العملية من وراءه.

ولا شكَّ في أن هذه الفائدة أو النفع إنما يرتكزان على دافع جمالي. فالفنان المنوط به إنجاز عمل تشكيلي عظيم تواجهه مهمة خطيرة وشديدة الحساسية، كيف لا وعنصر اللعب غائب عن فضاء العمل؟! فقد يتعين عليه أن يشيد صرحاً منيفاً - كمعبد من المعابد أو دار من الدور- صالحين لما بُنيا من أجله أكان ذلك لإقامة الطقوس والشعائر الدينية أم للسكن والعيش. وقد يتعين عليه أن يبني سفينة أو يصمم ثوباً أو يرسم صورة، وكل من هاتيك الأعمال لابد أن يتلاءم مع الفكرة التي دفعت إليه سواء على نحو رمزي أو عن طريق المحاكاة. وعليه، فإن أعمال الفن التشكيلي تتم كلها خارج نطاق اللعب والألعاب ولا مناص من أن يكون عرضها على الناس جانباً من طقس أو شعيرة أو ما شابه، كاحتفال أو مهرجان ترفيهي أو مناسبة اجتماعية ما.

إن عرض التماثيل المكشوفة، ووضع أحجار الأساس للأبنية والمباني، وإقامة المعارض.... إلخ، ليست، في حد ذاتها، جزءاً

من العملية الإبداعية ولكنها في معظمها ظاهرة من ظواهر العهد القريب. إن الفنون «الموسيقية» تعيش وتزدهر في مناخ ابتهاج عام، بينما لا ينطبق ذلك على الفنون «التشكيلية». وبالرغم من ذلك الاختلاف الجوهري فقد يمكننا تتبع آثار عنصر اللعب داخل الفنون التشكيلية. وفي الثقافة والحضارة القديمة الغابرة كانت الأعمال الفنية تجد مكانها ووظيفتها بصورة غالبة في الشعائر الدينية، ومن ثم كانت ذات مغزى ديني. فالأبنية والتماثيل والملابس والأسلحة ذوات الزخارف الجميلة تنتمي كلها إلى دنيا «الدينيّ المقدس». وهذه الأشياء استحوذت في العالم القديم الغابر على سطوة سحرية، فقد شُحنت بقيم رمزية كما أنها عبرت في الغالب الأعم عن هوية روحية غامضة.

ولما كان الشعائري الديني واللعب مرتبطان غاية الارتباط فإن من الغرابة بمكان ألا نجد أثراً لخصائص اللعب في ما هو شعائري وديني حيثما يكون منعكساً في صنع الأعمال الفنية وفي ألوان التقدير لها. لقد غالبت ترددي طويلاً قبل أن أتجاسر على الاقتراح في أوساط الباحثين في الدراسات الكلاسيكية بأنه من الجائز وجود رابطة دلالية بين الشعائري الديني والفن واللعب وأن هذه الرابطة كامنة في اللفظة اليونانية القديمة «أغالما»[1]. وهذه الكلمة مشتقة

(1) Agalma.

من جذر فِعْلي مُركَّب المعاني، ويأتي في القلب من هذه المعاني الكثيرة، معنى الجذل والتهلل والابتهاج الغامر وتضاهي اللفظة الألمانية «فروهلوكين»[1]، والتي تستخدم عادة بمعنى ديني. وفي الدائرة المحيطة للفظة نصادف معاني مثل «يحتفل» و«يتلألأ» و«يستعرض» و«يبتهج» و«يزين». إن المعنى الأوليّ للاسم يفهم منه كونه زخرفة، أو قطعة معروضة، أو شيئاً نفيساً، باختصار، الشيء الجميل السّار على الدوام. وكان اليونانيون القدماء يُطلقون على النجوم اسماً شعرياً هو «أغلاماتانيكتوس»[2].

وعلى مسافة من كل تلك المعاني فإن كلمة «أغالما»* اليونانية تعني تمثالاً، وخصوصاً تمثال أحد الآلهة. وقد أجازف بعض الشيء فأقترح أن تكون الكلمة قد اكتسبت معناها عبر مصطلح وسيط يعني «الهبة المنذورة»* أو «الوقف المنذور» فإن كان الإغريقيون يرمزون لذلك بصورة الإله، ومن ثم إلى جوهر الفن الديني بمفهوم يعبر عن العطية (السارة) أو الهبة (المتهَللة) فإننا بذلك نكون قريبين تماماً من مزاج اللعب الديني الذي هو خاصية مميزة – إلى حد كبير – للشعائر القديمة الغابرة. وإنني ليعتريني الوجل والتردد في استخلاص أي نتائج

(1) Frohlocken.

(2) Agalmata nyktos

* Agalma.

* Votive gift.

مؤكدة من هكذا ملاحظة. وثمة نظرية اقترحها «شيلير»[1] منذ أمد طويل لتفسير نشأة الفنون التشكيلية في إطار مفاهيمي يرتكز على مفهوم «غريزة اللعب»[2] المتأصلة في الإنسان. إن افتراض وجود حاجة شبه غريزية تلقائية بمقتضاها يعمد الإنسان إلى زخرفة وتزيين الأشياء هو أمر لا يمكن إنكاره وربما يكون من الأنسب أن نسميه وظيفة اللعب. ومن المعلوم للجميع ممن اضطروا ذات يوم لحضور اجتماع إداري مثير للملل وبأيديهم أقلامهم الرصاص كيف أنهم استغرقوا بلا انتباه منهم أو قصد في اللعب بالخطوط والسطوح والمنحنيات والكتل على الأوراق التي أمامهم، وكيف تتولد من تلك الرسوم العابثة زخرفات بديعة وأشكال حيوانية وإنسانية غريبة. ولسوف ندع الأمر بين يدي علماء النفس ليردوا ذلك السلوك في خلق فن رفيع من قلب السأم والعبث إلى ما شاؤوا من «دوافع» لا شعورية. لكن لا يمكن الشك في أن ثمة «وظيفة للعب» في أدنى مستوياته تتمثل في لعب الأطفال في سنوات حياتهم الأولى حيث لم تتطور لديهم بعد البنية الأعلى للقيام باللعب المنظم وكتفسير لنشأة النزعات الزخرفية في الفن، حتى إن تركنا جانباً الفنون التشكيلية بأسرها، كوظيفة نفسية من ذلك القبيل لابد وأن تستفزنا بشكل أو

(1) Schiller.

(2) Spieltrieb.

بآخر باعتبارها تفسيراً غير ملائم وغير وافٍ. فمن المستحيل علينا القبول بافتراض أن التعرجات الخطية العبثية لليد يمكنها أن تخرج لنا في النهاية فناً بمثل هذا الأسلوب الزخرفي الرفيع.

وبمعزل عن هذا، فإن الحافز التشكيلي يشبعه تماماً أن يتمثل في صورة زخرفات على سطوح الأشياء. وهذا الحافز يعمل على ثلاثة اتجاهات: اتجاه الزخرفة، واتجاه الإنشاء والتشييد، وأخيراً اتجاه التقليد والمحاكاة. إن اشتقاق الفنون عموماً من نسق نظري، يعتمد كمحور له «غريزة اللعب»، يدفعنا إلى أن نعمم ذلك الفرض على فَنيّ العمارة والتصوير. فمن المستحيل أن نَرُد رسوم كهوف «ألتاميرا»[1] (رسوم وجدت على جدران كهوف ألتاميرا بإسبانيا تعود إلى عصور ما قبل التاريخ) على سبيل المثال إلى مجرد نشاط عابث لا قصد منه ولا هدف وراءه، وهذا هو وزنها إن رددناها إلى مفهوم «غريزة اللعب» وفسرناها من خلاله. أما بالنسبة للعمارة فإن هذه الفرضية مستحيلة كل الاستحالة حيث لا يهيمن الدافع الجمالي وحده، وعلى كل من يرفض ذلك أن ينظر إلى خلايا النحل وأما تنشئه القنادس فهي خير برهان ودليل.

وعلى الرغم من أن الأطروحة الرئيسة في هذا الكتاب هي دراسة أهمية اللعب «الأولية» كعامل ثقافي، فمازلنا نؤكد أنه لا

(1) Altamira..

يمكن تفسير نشأة الفن بالرجوع إلى «غريزة اللعب» مهما كانت فطرية أو غريزية. وبالطبع، إذا ما تأملنا أمثلة ونماذج معينة من القوالب التشكيلية التي حفظتها لنا كنوز الفن التشكيلي الزاخرة، فإننا نصادف صعوبة جمة في استبعاد فكرة لعب المخيلة، تلك المخيلة الإبداعية المفعمة باللعب للعقل واليد في آن معاً. دعونا ننظر إلى الأقنعة ذات الزخارف المتنافرة الشاذة التي كانت الأقوام البدائية تضعها على الوجوه، ودعونا نتأمل الأشكال الوحشية المضفورة فوق أعمدة الطواطم العشائرية، ودعونا ننظر ونتأمل في المتاهات السحرية للمفردات الزخرفية، وذلك التشويه الكاريكاتوري للأشكال الإنسانية والحيوانية، ألا يتكاتف ذلك كله ليوحي بأن اللعب كان المضمار الأول ونقطة البدء لنشأة الفنون؟ لكن ليس على كل ما سبق سوى أن يوحي ويومئ فقط إلى أن اللعب هو منبع وجود الفنون جميعاً.

ومع ذلك، فإن بدا أثناء استعراض العملية الإبداعية الفنية إجمالاً أن عامل اللعب أكثر خفوتاً في الفنون التشكيلية عنه فيما اصطلحنا على تسميتها بالفنون «الموسيقية» أو فنون «عرائس الإلهام الشعري»[1]، فإن الوضع يختلف على الفور حين نتحول عن إبداع أو صنع الأعمال الفنية إلى الحالة التي نتلقاها عليها في الوسط

(1) The muses.

الاجتماعي. فعلى الفور يمكن لنا أن نرى أن المهارة التشكيلية، كموضع للمنافسة، تقع في أسمى المراتب شأنها في ذلك شأن غالبية الملكات والقدرات الإنسانية. فالدافع الصراعي الذي اكتشفنا على طول طريق هذا الكتاب قوته وفعاليته المهيمنتين على أكثر ميادين الثقافة، يؤتي ثماره وأهدافه كلها في ميدان الفنون. فالرغبة في تحدي خصم في أداء عمل فذ يبدو من المستحيلات من ناحية المهارة الفنية، هي رغبة متغلغلة في الجذور البعيدة لنشأة الحضارة، وهي المعادل الموضوعي للمنافسات العديدة التي نواجهها في ميادين المعرفة والشعر أو في ساحات المبارزة والتحدي.

ومن هذا المنطلق، أفلا يجب علينا أن نقولها صراحة ودون مواربة بأن التحف الخالدة أو القطع النادرة من نواتج المهارة التشكيلية التي جاءت استجابة لطلب من أوصوا بها ورعوا إنتاجها، ألم تكن تلك التحف والقطع قد أسهمت في مجال العمارة مثلما أسهمت منافسات الأحاجي والألغاز في نمو وتطور الفلسفة، أو مثلما كان لمسابقات الغناء وقرض الشعر من أثر على نمو وتقدم فن الشعر؟ وبمعنى آخر، ألم يتطور الفن التشكيلي بالمنافسة ومن خلالها؟ وقبل أن نجيب، علينا أن نُدرك إدراكاً واضحاً أنه من رابع المستحيلات التمييز الجامع المانع بين المنافسة في الصنع وربيبتها في التميز والتفوق. فثمة

نماذج تجمع بين القوة والمهارة مثل رمي «أوديسيوس»[1] (بطل إلياذة هوميروس وصاحب الأعمال الفذة والشجاعة) للسهام عبر فتحات في رؤوس اثنتي عشرة بلطة، وهذه القوة والمهارة معا تنتميان بالكلية إلى مضمار اللعب.

وهذا العمل البطولي الفذ ليس بالعمل الفني كما نتصوره أو نفهمه، بالرغم من أنه وبالقطع عمل ينطوي على حرفية فنية ملحوظة. وفي المرحلة البدائية الغابرة من الحضارة وبعدها بكثير كانت لفظة «فن» تنسحب على كل صور البراعة والحذق البشريين، وليس على الإبداع الفني وحده. فمن الجائز إذن أن نُصَّنِف، بالمعنى الحصري، إبداعات العقل البشري واليد البشرية ذاتي القيمة الخالدة بما أنتج من التحف الفنية وبما صُنع من الأعمال الدالة على القوة والبراعة والألمعية أياً كانت، وأن نتفقد عنصر اللعب في أي منها على السواء ودون تمييز أو استبعاد. فالمنافسة طلباً للتميز والتفوق ستظل متقدة حية حيثما وجدت أمثال «جائزة روما لأفضل الأعمال»، وهنا نجد أنفسنا قبالة شكل خاص من أشكال المنافسة سحيقة القدم التي يبرهن المرء فيها على تفوقه في جميع الميادين على سائر خصومه ومنافسيه. فالفن والتقنية، والمهارة والقوة الإبداعية كانت بالنسبة للإنسان البدائي الغابر ذائبة منصهرة في بوتقة واحدة هي الرغبة في

---

(1) Odysseus.

التميز وإرادة النصر والكسب.

وفي ذيل قائمة المنافسات - في الميزان الاجتماعي - تأتي مسابقات التنكيت والمزاح «كليوسماتا»[1] التي اعتاد أصحاب الولائم من الإغريق أن يطرحوها على ضيوفهم وندماء حفل الشراب، وهي شبيهة بما عرفناه في أزمنة تالية تحت اسم «البونيتت»*. ثم تأتي ألعاب المراهنات وألعاب ربط العُقد وفكها التي تندرج تحت نفس المنظومة. وفي هذا المثال الأخير ثمة ولا شك أثر من آثار عادة دينية يتخفى وراء اللعبة. فعندما قطع الإسكندر الأكبر «عقدة غوردية»[2]بدلاً من فكها فإنه بذلك كان مفسداً لبهجة اللعب وهادماً للذة ومتعة الرياضة على أكثر من مستوى وبأكثر من معنى، فقد عُدَّ سلوكه هذا استهزاءً بقواعد

(1) Keleusmata.

* Poenitet.

(2) Gordian Knot.

العقدة الغوردية: أسطورة تتعلق بالإسكندر الأكبر. يروى أن عرافة من تلميسوس عاصمة فريجيا القديمة قد تنبأت بأن أول رجل يدخل المدينة - التي كانت بلا حاكم- وهو يركب عربة يجرها ثور سيصبح الملك القادم، وقد تحققت النبوءة وقام الكهنة بتنصيب الفلاح الفقير غورديانس ملكاً. عرفاناً بالجميل قدم غورديانس عربته قرباناً إلى الإله سبازيوس (المعادل للإله زيوس عند الإغريق) ثم ربط العربة بحبل وصنع عقدة لا يبرز منهاأي طرف من أطراف الحبل. تنبأت العرافة بأن من يستطيع فك العقدة سوف يصبح ملكاً على آسيا. ظلت العربة قابعة في قصور ملوك فريجيا حتى عام 333 قبل الميلاد عندما تمكن الإسكندر من فك العقدة بضربة سيف واحدة ثم فتح آسيا واستطاع الوصول إلى نهري جيحون والسند.

اللعب واستخفافاً بتعاليم الدين في آن معاً.

وثمة استطراد لا مفر منه لتوضيح المدى الذي بلغته المنافسة بالفعل في تطوير وازدهار الفنون. فمن الناحية العملية تُعد جميع النماذج المعروفة من المهارات المذهلة التي تدخل تحت باب المنافسة نماذج أسطورية أو خرافية أو أدبية أكثر منها نماذج ولّدّها تاريخ الفن ذاته. فاللذة العقلية التي نصادفها فيما هو خارق أو إعجازيّ أو مستحيل لن تجد تربة أخصب مما هو متوافر في الحكايات المدهشة التي تُروي عن الفنانين صانعي العجائب في الأزمنة الغابرة السحيقة. فالأبطال العظام من صناع الثقافة والحضارة، كما تدلنا الأساطير، أبدعوا كل الفنون والمهارات التي هي الآن كنوز الحضارة البشرية نتيجة مسابقة ودائماً كانت حياتهم على محك الخطر لقاء ذلك.

مثلاً الهنود المؤمنون بعقيدة «الـڤيدا» الهندوسية كان لهم اسم إله يخصهم وحدهم ألا وهو «الإله الصانع». وهذا الإله الصانع هو الذي قام بصنع وتشكيل الصاعقة التي تستعملها الإلهة «إندرا». وهو الذي دشن مسابقة للمهارات مع الكهنة الثلاثة الصانعين الذين صنعوا وشكلوا خيول الإلهة «إندرا»، والعربة خارقة السرعة الخاصة بآلهة «الأسفنس»[1] وبقرة «برهاسباتي»* العجائبية. وثمة أسطورة

(1) Asvins.

* Brhaspati.

إغريقية تتحدث عن «بوليتيكنوس وزوجته آيدون»[1] اللذين كانا يتباهيان بأنهما يحبان بعضهما بعضاً أكثر مما يحب «زيوس» رب الأرباب زوجته «هيرا»، مما حدا بزيوس أن يرسل إليهم الإلهة «إيريس» (ربة المحاكاة والتقليد) التي بذرت بينهما بذور المنافسة في كل فنون الصنائع. ويدخل ضمن هذا التراث الأقزام الصانعون في الأساطير النرويجية، وكذلك الحداد «ڤيلاند» الذي كان سيفه من الرهافة والحدة بحيث يمكنه تقطيع كتل الصوف العائمة فوق المجاري المائية، وأخيراً يأتي «ديدالوس».

و«ديدالوس» هذا يمكنه أن يفعل أي شيء، فمن بناء المتاهات إلى نحت التماثيل التي يمكنها أن تسير، حيث أوكلت إليه مهمة سحب خيط خلال تلافيف إحدى القواقع فما كان منه إلا أن قام بربط الخيط إلى نملة وأنجز المطلوب منه. وهنا نرى كيف تتضافر البراعة الفنية مع اللغز أو الأحجية. ولكن في الوقت الذي تُصادف فيه الأحجية الصالحة حلها بحيلة عقلية مفاجئة ومدهشة وهي شكل من أشكال تضييق الدائرة، فإن الأشكال الأخرى غالباً ما تنتهي نهاية عبثية، كما في مثال «ديدالوس والنملة» أو في حكاية «حبل الرمال» الذي خيطت به شرائح الحجارة. وإن أحسنا التقدير فإن المعجزات الدينية التي رفعت أصحابها وزاعميها من المسيحيين

(1) Polytechnos and Aedon.

إلى مقام القديسِين إنما هي استمرار لنهج قديم غابر من التفكير والتصور. ولسنا بحاجة لتفصيل سير القديسين المسيحيين لنتأكد من تلك الرابطة التي لا تخطئها العين بين ما يروى من أخبار المعجزات وروح اللعب والألعاب.

إن التنافس الحرفيّ هو موضوع متكرر الظهور في الأسطورة والخرافة وقد لعب دوراً حاسماً جداً في التطور الفعلي للفن والتقنية. فالمسابقات الأسطورية في المهارات التي جرت بين «بوليتيكنوس وآيدون» لها نظيرها في الواقع التاريخي الحي، كما في المسابقة التي وقعت بين «بارهسيوس» ومنافسه فوق جزيرة «سانتوس» لأفضل تمثيل لما وقع من صراع عنيف بين «أجاكس وأوديسيوس»، أو تلك المسابقة التي جرت وقائعها خلال «أعياد بيثيا» بين كل من «بناينوس» و«تيماغوراس من خلقيديا». وها نحن مجدداً إزاء مشهد يجتمع فيه النحات الإغريقي الشهير «فيدياس» والنحات الشهير الآخر «بوليكليتوس» وآخرون، كلهم دخلوا في منافسة لإنجاز أفضل وأجمل تمثال يجسد «المرأة الأمازونية »[1]. إن التاريخ خير شاهد على هذه المباريات والمسابقات. انظر على سبيل المثال،

---

(1) An Amazon.

المرأة الأمازونية هي امرأة سُحاقية محاربة، تكره الرجال، وتنتمي إلى جنس خرافي. ووفق الأساطير اليونانية فإنها كانت تقيم مع مثيلاتها من النساء المحاربات قرب البحر الأسود.

القصائد القصيرة والنقوش التي تزين قاعدة تمثال الإلهة «نايكي» حيث نقرأ ما يلي:(هذا التمثال صنعه النحات «بنواينوس» الذي قام أيضاً بصنع تمثال «الأكروثيريا» القائم في المعبد، ومن هنا فقد استحق الحصول على الجائزة).

وفي التحليل الأخير نقول: إن كل ما يتصل بالامتحانات والنقاشات العامة ينبع من القوالب والأشكال القديمة للاختبارات التي كانت تمر بالأبطال، والتي كانت وراء كل بطولة فذة وعمل خارق. لقد احتفت النقابات المهنية في العصور الوسطى بهذه المسابقات الفنية وأحيتها مثلما فعلت الجامعة في تلك الحقبة هي الأخرى. ولم يكن ثمة فارق بين أن يقوم بالمهمة فرد واحد أو أن يقوم بها جمع من المهنيين. لقد كان النظام النقابي بأسره متجذراً بعمق في الطقوس الشعائرية الوثنية القديمة مما كفل للعنصر الصراعي أن يحافظ على قوته وتجددها المستمر. لقد كانت التحفة الفنية هي شهادة الاعتراف بمن يود المشاركة في الأستاذية الحرفية، وغدا هذا الإنجاز في وقت متأخر تقليداً ثابتاً وإجبارياً لكن ظلت جذور هذا التقليد متغلغلة في الأشكال القديمة السحيقة للمنافسة الاجتماعية. وظل الأمر على ما هو عليه إلى ما بعد القرن الحادي عشر، حين دبت الحياة في البلدان والمدن الصغيرة، فدانت السيادة آنذاك لروابط الحرفيين والتجار فتخلصوا من الأشكال القديمة للروابط الاجتماعية

المرتكزة على ما هو ديني. وهكذا كانت الروابط ذاتها جانباً من جوانب التطور الاقتصادي.

لقد ظل نظام الروابط يحمل بلا انقطاع آثار اللعب القديم الغابر فيما يقام من مراسم مثل حفلات الانضمام للعضوية والخطب التي تُلقى أثناء الحفلات والشارات التي تمنح للأعضاء، والمآدب التي تقام على شرفهم والاحتفالات الصاخبة بالمناسبات المهنية...إلخ. ومع ذلك فقد نُحيت بانتظام مثل هذه المظاهر تحت ضغط المصالح الاقتصادية المبتذلة.ثمة مثالان على المنافسة المعمارية وردا في كتاب «الصور الأدبية الوصفية» ذائع الصيت الذي ألفه «ڤيلار دو أونكور»[1] المعماري الفرنسي الذي عاش في القرن الثالث عشر. يروي الكتاب أسطورة أحد الرسوم الواردة فيه على النحو الآتي «دبرت السلطة الكنسية هذا الجدال المتبادل بين «ڤيلار دو أونكور» و«بيير دو كوربي»[2] (إنڤينيرونتْ إنتيرْ سِ ديسبيوتاندو)[3]. وفي موضع آخر يورد ما يفيد القيام بمحاولة لصنع عجلة تدور ذاتياً يقول ڤيلار: «على مدار أيام عديدة كان أساتذة الحرفة يتجادلون ويتناقشون في كيفية صنع عجلة تدور بصورة ذاتية»[4].

---

(1) Villard de Honnecourt.

(2) Pierre de Corbie.

(3) Invenerunt inter se disputando.

(4) Perpetuum mobile.

ولقد يميل من لا يعرفون أو يلمون إلماما كافيا بالتاريخ السحيق للمنافسة في كل أنحاء العالم إلى الظن أن اعتبارات المنفعة والكفاءة هي العوامل الوحيدة الملهمة لهكذا أشكال من الفن المبني على التنافس، والذي لا يزال قائماً إلى يومنا هذا. وحين تمنح الجوائز لأفضل مخططات إنشاء قاعة للبلدية، أو حين يُصرف راتب منتظم لأفضل الطلاب في مدرسة للفنون والصنائع، فقد يظن البعض أن الرغبة في إثارة الإبداع، وفي اكتشاف المواهب وفي إحراز أفضل النتائج هو السبيل الأوحد وهو العلاج الناجح. ومع ذلك فإن هذه الأهداف العملية تخفي وراءها على الدوام وظيفة اللعب التنافسية باعتبارها أقدم الوظائف على الإطلاق. ومن المستحيل بالطبع أن نجزم أو نقرر بجرة قلم إلى أي مدى تمكن الإحساس بالمنفعة أن يتغلب على الحس الصراعي في لحظات تاريخية بعينها، مثلما حدث عندما نظمت مدينة فلورنسا الإيطالية في عام 1418 مسابقة لبناء قبة الكاتدرائية التي تمكن المعماري «برونليزتشي»[1] من الظفر بعقدها من بين أربعين متسابقاً.

لكننا لا يمكن أن نعزو هذا الإنجاز المجيد لمجرد «النزعة الوظيفية». فقبل قرنين من الزمان كانت فلورنسا ذاتها هي المدينة التي تتيه اختيالاً بكونها مدينة «غابة الأبراج» ذائعة الصيت آنذاك،

---

(1) Brunelleschi.

وما كان بيت من البيوت الأرستقراطية يخلو من نُصب تذكاري ينافس به أنصاب البيوت الأخرى. ويُجمع مؤرخو الفن والحرب الآن على أن تلك الأنصاب الفلورنسية ليست إلا «أبراجاً للزهو والخيلاء» أكثر من كونها أبراجاً أقيمت لأغراض الدفاع عن المدينة. لقد تمتعت مدن العصور الوسطى بنظرة رحبة للعظمة ضمن أفكارها ومعتقداتها عن اللعب والألعاب.

الفصل الحادي عشر

الحضارة الغربية: ضربٌ من اللعب

لم يكن من العسير علينا إيضاح أن ثمة عامل لعب كان على الدوام فعالاً بقوة خلال المسيرة الثقافية الإنسانية فأخرج للوجود الكثير من القوالب الرئيسة للحياة الاجتماعية. إن روح التنافس الكامنة في اللعب، كحافز اجتماعي، لهي أقدم من الثقافة ذاتها وإن انتشارها في كل مناحي الحياة لأشبه بانتشار النار في الهشيم. لقد شبت الطقوس الشعائرية الدينية في أحضان اللعب الديني، وخرج الشعر من رحم اللعب وتغذى عليه، وما كانت الموسيقى والرقص إلا لعباً خالصاً. ولقد صادفت ضروب الحكمة والفلسفة تجسداتها اللفظية وقوالبها فيما تولدّ عن المنافسات الدينية. وشيد البشر قواعد الحروب ومعتقدات العيش الكريم على أسس ومرتكزات من ضروب اللعب والألعاب. ومن ثمّ فلا مناص أمامنا من الإقرار بأن الحضارة في مراحلها الباكرة لم تكن إلا لعباً في لعب.

لكن الحضارة لم تخرج من رحم اللعب مثلما يخرج الطفل من رحم أمه. لقد برزت في اللعب وكلعب ولا تزال. ولو صح ما نذهب إليه، ويبدو من الصعوبة بمكان ألا يكون غير ذلك، فإن

السؤال الذي يفرض نفسه على الفور هو: هل في وسعنا إقامة الدليل على صحة مثل هذا الزعم؟ وهل من الصحيح أن الحضارة كانت ومازالت لعباً في لعب؟ وإلى أي مدى يمكننا التحقق من توفر عنصر اللعب في الفترات المتأخرة من الثقافات التي تطورت وتنقحت وتعقدت عن أسلافها في العصور البعيدة الغابرة والتي لازلنا نتعامل معها بشكل أساسي لحد الآن؟ لقد تكرر منا تعضيد أمثلتنا عن عنصر اللعب في الثقافات القديمة الغابرة بضرب الأمثلة الموازية والمناظرة لها من القرن الثامن عشر أو من عصرنا الحديث. خاصة وأن القرن الثامن عشر يبدو في نظرنا زمناً زاخراً بعناصر اللعب والألعاب. وفي عصرنا هذا يبدو لنا القرن الثامن عشر وكأنه البارحة أو يوم أمس. وعلى ذلك يحق لنا أن نسأل كيف تسنى لنا أن نفقد كل اتصال روحي بماضٍ قريب كذلك الماضي؟ إذ يتعين علينا أن ننهي كتابنا بالتساؤل عن مدى تغلغل روح اللعب في حياتنا اليومية المعاشة وفي جيلنا هذا وفي العالم على اتساع أرجائه. دعونا نقارب هذا السؤال الأخير بإلقاء نظرة خاطفة على فترات معينة من الحضارة الغربية اعتبارا من عهد الإمبراطورية الرومانية.

إن ثقافة الإمبراطورية الرومانية لأمر جدير بالاهتمام ولو لمجرد أنها قدمت لنا نموذجاً معارضاً لنموذج الثقافة الهيلينية (اليونانية القديمة). للوهلة الأولى يلوح المجتمع الروماني وكأنه أقل تمتعاً

بسمات وخصائص اللعب عن نظيره الإغريقي. إن جوهر الثقافة اللاتينية يمكن إيجازه في خصائص مميزة كالتالي: الاعتدال، الرزانة، الاستقامة، التزمت، التفكير العملي في توفير نظام اقتصادي أو قضائي، الخيال المحدود والخرافة الفجة. إن أشكال العبادة الساذجة السطحية لتحيلنا إلى طابع حياتهم اليومية بما فيها من زراعة الأرض ومدافئ المنازل. إن أجواء الثقافة الرومانية في عصرها الجمهوري كانت لا تزال أجواء العشائر والمجتمع القبلي الذي لم تكد تخرج من طوره بعد.

لقد كان الشغل الشاغل للدولة الرومانية يحمل كل بصمات العبادة المنزلية (شعيرة الروح الحارسة). إن المفاهيم الدينية في ذلك العصر كما كانت بالفعل، ليست إلا ثمرة خيال ضعيف وبالتالي جاء التعبير عنها فجاً ركيكاً. إن الاستعداد لشخصنة أي فكرة وكل فكرة تطرأ على البال هو أمر لا علاقة له البتة بالقدرة السليمة على التجريد، بل هو بالأحرى مزاج تفكير بدائي أقرب ما يكون إلى اللعب الطفولي. إن شخوصاً مثل «أباندانتيا»[1] «وفرة»، كونكورديا «الوئام»، بيتاس «الرحمة»، باكس «السلام»، ڤيرتوس «الفضيلة»...إلخ)، ليست بلورة لفكر اجتماعي رفيع التطور، وإنما هي مُثل مادية فجة لمجتمع بدائي لا ينشد سوى حماية منافعه المادية

---

(1) Abundantia , Concordia , Pietas , pax , virtus.

عن طريق إقامة علاقات العمل وتبادل المنافع مع القوى الأعظم.
ومن هنا أضحى للأعياد التي لا حصر لها أهمية فائقة في هذا النظام الديني التأميني. وليس من قبيل المصادفة أن تتخذ هذه الشعائر لنفسها دائماً اسم «المساخر» عند الرومان، لأنها لم تكن أبداً كما كانت وقتئذ مجرد لعب وألعاب. إن عنصر اللعب القوي الفاعل في الحضارة الرومانية متضمن في بنيتها الشعائرية المميزة، وهاهنا لا يختال اللعب بألوانه الحية الوثابة ولا تتبدى من ورائه المخيلة الجماعية، وكلاهما كانا له في الحضارتين الإغريقية والصينية.

لقد نمت روما فأضحت إمبراطورية عالمية ومركزاً تجارياً عالمياً بالمثل. وإليها تداعى كل تراث العالم القديم بكل الأمم التي خلت من قبل، إليها تداعى تراث مصر والإغريق ونصف تراث الشرق الأوسط. وراحت ثقافتها تنهل من فيوض عشرات الثقافات الأخرى. فإقامة نظم الحكم وسن التشريعات والقوانين، وبناء الطرق وفنون إدارة الحروب، كلها وصلت إلى درجة من النضج والكمال لم يشهد لها العالم نظيراً من قبل، كما أن آداب روما وفنونها تلاقحت بنجاح مشهود مع الجذور الإغريقية. لكل ما سقناه آنفاً، وبالرغم من كل شيء، فإن أسس هذا الصرح السياسي الجليل المهيب بقيت عتيقة الروح غابرة الغور والأعماق. لقد أقامت الدولة وجودها كله على أساس من الروابط الشعائرية الطقوسية القديمة. وما إن قبض

المحترفون السياسيون على زمام السلطة العليا حتى تحول شخص الإمبراطور ومعنى سلطته على الفور إلى ما هو ديني شعائري فأصبح أوغسطس، الحائز على القوة الإلهية والتجسيد المرئي للإله، والمخلِّص، وواهب الحياة، وصانع السلام وجالب الرخاء، موزع الخيرات بالعدل والقسطاس وضامن العدل والوفرة.

لقد تم إسقاط كافة الاحتياجات القبلية البدائية المنشودة في الرفاه المادي والتمسك بمقومات الحياة، على شخص الحاكم الذي صار منذئذ فصاعداً التجسيد الحي للألوهة. وما كانت تلك إلا أفكار قديمة غابرة تدثرت بثياب جديدة فحسب. وعندما تبحث العقلية الرومانية عمن يتماهى مع فكرتها عن الأبطال صانعي الثقافة من بين أبطال الحياة البدائية الوحشية فإنها لا تجد أفضل من هِرَقل (هيركيوليز) وأبوللو.

لقد كان المجتمع الذي امتلك هذه الأفكار وبثها وروج لها مجتمعاً جد متقدم في كثير من المناحي. وكان أولئك المتعبدون للإمبراطور وألوهته أناساً قد مارسوا سائر صنوف التنقيح والتحوير للفلسفة والعلم الإغريقيين وتذوقوا وخبروا كل أشكال انعدام الإيمان الديني. وعندما يمجد ڤيرجيل وهوراس[1] (شاعران رومانيان عظيمان، الأول أكبر شعراء الرومان 70–19 قبل الميلاد وصاحب

---

(1) Virgil and Horace.

ملحمة الإنيادة والثاني 65—8 قبل الميلاد وتدور قصائده حول الحب والصداقة والفلسفة) العهد المدشن حديثاً بقصائد رفيعة المستوى فإننا لا نستطيع مغالبة الإحساس بأنهما إنما كانا يلعبان لعبة الثقافة.

إن الدولة لا يمكن أن تكون مؤسسة انتفاعية محضة ورخيصة وإلا تجمدت فوق سطح الزمن كما تتجمد الزهور على إفريز النافذة، فلا يعود بإمكان أحد أن يتنبأ بمصيرها كما لا يعود بوسع أحد تلافي زوالها، وبطابعها هذا تصبح قابلة لأي تحولات تطرأ مهما كانت وكيفما كانت. لقد كان ثمة هاجس ثقافي يتوالد ويفرخ هنا وهناك أفرزته قوى متباينة ذات منابع ومشارب شديدة التنوع، صادفت تجسيداً لها في تلك الكتلة المتراصة من القوة المسماة «بالدولة»، والتي ما لبثت أن راحت تسعى للبحث عن سبب ومبرر وجودها، مكتشفة إياه، تارة، إما في عظمة عائلة بعينها أو في امتياز وتفوق شعب بعينه تارة أخرى. وبذات الطريقة التي اختلقت بها الدولة المبدأ الحيوي لها فإنها راحت تكشف لنا وباستمرار طبيعتها الغرائبية، وإن بلغ الكشف حد الإبانة عن الروح العبثية وسلوك النهج الانتحاري.

لقد حملت ملامح الإمبراطورية الرومانية كل تلك السمات اللاعقلانية في صميمها والتي حاولت جاهدة إخفاءها وراء قناع من الدعاوى الزائفة بحقها المقدس في الوجود. لقد كانت

الإمبراطورية هشة لينة وعقيمة في بنيتها الاقتصادية.إذ تركز نظام التموين والإمداد والحُكم والتعليم في المدن أساساً، ليس بسبب من صالح المجتمع ككل أو صالح الدولة كدولة، ولكن لمصلحة أنانية ضيقة هي صالح قلة راحت تسمن وتتورم على حساب الطبقة العاملة الكادحة والمحرومة (البروليتاريا). لقد كانت البلدية في التاريخ الأقدم النواة والمركز الأمثل لسائر أوجه الحياة الاجتماعية والثقافية وظلت تمارس هذه الوظيفة دون أن يكون ثمة ما يدعو إلى انتزاع هذه الوظيفة منها عن طريق الطبقات الحاكمة والمتعلمة. ومن هنا أمعن الأباطرة الرومان في بناء المئات والمئات من المدن والبلدات حتى حدود الصحراء، ولم يرتفع ثمة صوت رشيد ليسأل ويتساءل: هل يمكن لهكذا مراكز أن تتطور لتصبح وحدات عضوية حية أو لتصير أدوات في حياة وطنية ذات شأن وقيمة؟

وحال رؤيتنا وتأملنا في البقايا الشاهقات لتلك المدن الكبيرة لا نملك إلا أن نسأل أنفسنا عما إن كانت وظيفة تلك المدن كمراكز ثقافية تمت بأي صلة أيا كانت لفخامتها الصارخة. وإن حكمنا عليها بالمقارنة مع إنجازات الإمبراطورية في أيامها الأخيرة فإن هذه المراكز، دون إغفال، بطبيعة الحال، لروعة التصميم والبناء، لا يمكن بأي حال أن تمثل أي أهمية من حيث كونها شرايين تنتقل خلالها دورة السلع والخدمات ولا من حيث ما تبقى فيها من تراث

الأقدمين. فثمة معابد لديانة متحللة متفسخة، تحجرت في قوالب تقليدية وأثقلت حركتها وطأة الخرافة وسيادة الشعوذة، وثمة أروقة ومبان للمصالح المدنية والقضائية كانت تتآكل تدريجياً، قلباً وقالباً، بفعل الغليان السياسي والاقتصادي، فراحت تلفظ أنفاسها مختنقة تحت قبضة نظام حكم يقوم على الاستعباد والابتزاز والاغتصاب والتطفل والمحسوبية والمحاباة وعلى التوسع في بناء الملاهي والمدرجات لإقامة الرياضات البربرية الدموية.

وكذلك إقامة المسارح الداعرة والحمامات العامة التي تقام فيها شعائر عبادة الجسد، شعائر من شأنها الحط من قوة الإنسان لا تنشيطها والتسامي بها، وبطبيعة الحال لم يكن شيء من ذلك كله ليساعد على تطوير حضارة قوية طويلة الأمد. بل إن معظمه إنما كان هدفه مجرد الاستعراض والتسلية والعظمة التي لا طائل من ورائها. لقد كانت الإمبراطورية الرومانية مجرد واجهة لكيان متهرئ من الداخل. لم تكن ثروات المانحين من أحرار روما، حيث تبعث نقوشهم المتباهية في النفس شتى الخيالات حول العظمة الخرافية والثراء الفاحش، في حقيقة أمرها إلا بناءً عملاقاً قائماً على أسس ودعائم جد واهية، بناءً قابلاً للتهاوي مع أول ضربة معول توجه إليه.وما كان نظام تموين العاصمة الإمبراطورية آمناً بحال من الأحوال وهكذا راحت الدولة تستنزف كيانها الصحي والمالي.

لقد ألقى البريق الكاذب ظلاله حتى أسدلها على سائر جوانب هذه الحضارة. ويمكننا دون عناء أن نلمح على الدوام نبرة تأكيد واهن سواء في دين الدولة أو فنونها أو رسائل المتراسلين تؤكد في وهن أن روما على خير ما يرام وأن أهلها كذلك، فثمة الوفرة المضمونة وثمة النصر المصون المهاب دون أدنى شك. أفلا تتحدث الأبنية الشامخة، والأعمدة الضخام وأقواس النصر والمحاريب ذات اللوحات الجصية والأفاريز والجداريات والفسيفساءات في المنازل، الحديث والمنطق ذاتهما؟ لقد اندمج كل ما هو ديني بما هو وثني في فن الزخرفة الروماني اندماجاً تاماً. هذه الزخارف العامرة بالبهجة بمشاهدها الصغيرة الرشيقة الرقيقة الزاخرة بالحوريات والجنيات والشخوص المنزلية المتحلقة حول المدافئ واقفة، وعليها مسحة من سحر النزق وتقلب الأفئدة دون أي تماوج في الأسلوب، تحيط بهم الفواكه والأزهار من كل جانب والعطايا الوفيرة التي تقدم تحت رقابة الواهب المحسن وعلى عين الآلهة المنزلية. الكل يتحدث عن الطمأنينة والأمن، والمجازات مصقولة وجوفاء، لكن الكل يشي بالتلاعب المفضوح لعقل مهموم تعصف به مخاطر واقع ينذر بأفدح العواقب وأوخمها لكنه مع ذلك ينشد الأمن والسلامة في الدعة والركون إلى الخمول. إن عنصر اللعب حاضر هنا بقوة لكنه غير ذي صلة عضوية مع بنية المجتمع ولم تعد ثمة أمامه ثقافة جديرة بأن

يخصبها ويلقحها. فحضارة في حالة أفول واضمحلال لا تنتج إلا فناً على هذا المستوى.

كما أن سياسة الأباطرة هم الآخرون ضربت بجذورها وتغلغلت في هذا الاحتياج الدائم للجهر والزعم بأن الإمبراطورية وسائر قاطنيها على خير ما يرام. من الصحيح أن أقل القليل من أهداف تلك السياسية كان عقلانياً على أي نحو من الأنحاء، لكن ألم تكن تلك عقلانية بالإطلاق؟ بالطبع كان غزو أراض جديدة يعني تأمين الرخاء والأمن بحيازة مناطق جديدة للإمداد والتموين ودفع حدود الإمبراطورية أبعد فأبعد عن حدود الوطن الأم بعيداً عن القلب المريض. وكان الحفاظ على السلام الروماني (الأوغسطي) في حد ذاته هدفاً قاطعاً ومعقولاً. لكن الهدف الديني احتوى الهاجس النفعي وابتلعه. فما مواكب النصر وأكاليل الغار والعظمة الحربية إلا تجسيد لمهمة مقدسة أوكلتها السماء للإمبراطور وليست وسائل لتحقيق غاية ما أياً كانت هذه الغاية. إن احتفالات النصر أبعد من أن تقتصر على كونها احتفالاً مهيباً بنجاح عسكري، إذ إنها شعيرة دينية تتعافى الدولة خلالها من عناء وأهوال الحرب وتسترد كامل عافيتها مجدداً.

ولما كان صلب كل سياسة هو الفوز والمحافظة على الهيبة، فإن هذا التصور البدائي الصراعي قد هيمن على ذلك الكيان الهائل

المعروف باسم الإمبراطورية الرومانية. وليس ثمة من أمة لم تعلنها صريحة مدوية من أن كل الحروب التي شنتها أو خاضتها لم تكن إلا صراعاً مجيداً من أجل البقاء. وقد يكون للجمهورية الرومانية بعض العذر والمبرر لشن الحرب على شعوب الغال والبونيين المتاخمين لحدودها. وقد تكون الجمهورية على حق في شن الحروب حين يترصدها البرابرة من كل الجهات. لكن السؤال المعلق دائماً هو ما إذا كانت الدوافع والبواعث الأساسية في إثارة أي حرب هي دوافع وبواعث أنانية في الأصل والأساس، دوافع مشبعة بالغيرة من السلطة المنافسة واشتهاء السلطة والمجد والعظمة أكثر من كونها دوافع يحركها الجوع أو الدفاع عن الوطن.

يتجلى عنصر اللعب في الدولة الرومانية أكثر ما يتجلى في النداء أو الدعوة إلى توفير «الخبز والسيرك»[1]. إن صدي هذا النداء وتلك الصيحة يتردد في آذاننا نحن المحدثين فنفهم من وراء ذلك ما هو أكثر من حاجة طبقة الكادحين العاطلة عن العمل إلى الصدقات وتذاكر السينما المجانية، لكنه ذو مغزى أعمق. فالمجتمع الروماني لم يكن بمقدوره العيش دون ألعاب ورياضات: فقد كانا من الأهمية بالنسبة للناس كما الخبز تماماً بتمام، إذ كانت ألعاباً مقدسة وكان حق الناس في الاستمتاع بها حقاً مقدساً. ولم تكن وظيفتها الرئيسية

---

(1) Panem et circenses (Latin) or bread and circuses (English).

تكمن في كونها مجرد احتفال بالرخاء الذي حققه المجتمع لنفسه، ولكنها بالأحرى كانت تكمن في تقوية المجتمع وتوكيد رخائه على الدوام حاضراً ومستقبلاً بوسائل ووسائط دينية شعائرية. وما كانت الألعاب الفخيمة الدموية إلا استمراراً لعنصر اللعب القديم الغابر وإنْ على نحوٍ عقيم.

وما أقل الذين أحسوا من بين تلك الجمهرة المتلمظة للدماء والمتعطشة للعنف من مشاهدي الألعاب بأية معان دينية تنطوي عليها مثل تلك الرياضات والعروض، ولقد تدنت سماحة الإمبراطور في مثل هذه المناسبات إلى أن أصبحت مجرد أداة لمنح الصدقات على أوسع نطاق للطبقة الكادحة البائسة. ومن ثم فإن أكثر ما يلفت الانتباه فيما يتعلق بوظيفة اللعب في الثقافة والحضارة الرومانيتين هو أنه لم تستثن واحدة من الحواضر اللاتي لا حصر لها، والمشيدة فعلياً وسط الرمال والصحارى، من إقامة مسرح مدرج للألعاب قصد من وراء بنائه أن يبقى شاهداً عبر الأجيال وعلى توالي الزمن كأثر وحيد باق على عظمة محلية قصيرة الأجل سريعة الزوال. وفي الثقافة الإسبانية تُعد مصارعة الثيران استمراراً للمصارعات الرومانية (ضد الوحوش المفترسة بأنواعها المختلفة والتي كانت تُجلب من سائر المستعمرات لتُذبح في عروض تنظمها الدولة في مناسبات معينة خلال العام)، وقد سبقتها عروض أقرب ما تكون

للمبارزات في العصور الوسطى منها إلى مصارعة الثيران كما نعرفها اليوم، وقد كانت هذه المصارعات قريبة الشبه من معارك المصارعين في الأزمنة الغابرة.

لم يكن توزيع المنح والهبات على السكان الحضريين وقفاً على الإمبراطور وحده. فإبان القرون الأولى من عمر الإمبراطورية اشتد التنافس بين الآلاف من مواطني الدولة من كل الأرجاء في وهب وإنشاء الأروقة والحمامات العامة والمسارح وتوزيع المؤن والأطعمة على الجماهير، وفي إقامة وتجهيز رياضات جديدة، وكلها سجلتها النقوش المتباهية لتتناقلها الأجيال عبر الزمن. فما طبيعة الروح الدافعة وراء هذا النشاط المحموم؟ أفلا يجعلنا ذلك ننظر إلى كل هذا السخاء والإحسان في ضوء مفهوم الإحسان المسيحي، كتبشير به ونشر له؟ إلا أن ذلك أبعد ما يكون عن الحق والحقيقة. لقد كان الهدف من وراء هذه السماحة والصور التي اتخذتها شيئاً مختلفاً تماماً. هل يمكننا أن نعزوها إلى روح عامة سائدة بالمعنى الذي نعرفه الآن؟ بدون أدنى شك فإن متعة العطاء القديمة هي أقرب ما تكون إلى روح عامة سائدة منها إلى مفهوم الصدقة والإحسان المسيحي.

ومع ذلك، فإن الطبيعة الحقة لتلك العاطفة وذلك النزوع المعطاء الرائع يمكن إيجازها بشكل واف وكاف في كلمة واحدة ألا وهي

روح البوتلاتش[1] التي تحدثنا عنها في فصول سابقة. إن النزوع للمنح والوهب في سبيل الشرف والمجد، وبهدف التفوق على جيرانك والتغلب عليهم، ذلك هو ما نستشفه من وراء كل ذلك، ومن هنا تطل علينا مجدداً المرجعية الصراعية الشعائرية القديمة الغابرة للحضارة الرومانية. كما يتضح عنصر اللعب بأبرز ما يكون في الآداب والفنون الرومانية. فالمدائح الزاعقة والخطابة الجوفاء هي ما يسمم الآداب الرومانية، في حين تهيمن الزخرفة المصطنعة الضائعة في الكتل المعمارية الضخمة وفي الجداريات التي تعبر رسومها عن نظام الحياة اليومية بأناقته المترهلة الرخوة. لقد طبعت ملامح كهذه الطور الأخير من عظمة روما القديمة بطابع العبث السادر المتأصل، وأصبحت الحياة لعبة ثقافية، سادتها الشكلانية الدينية لكن الروح الدينية الحقة تدفقت وفاضت. فلقد تراجعت كل البواعث الروحية الأعمق ونأت بجانبها عن ثقافة المظاهر والاصطناع السائدة وضربت بجذورها في الأديان الباطنية والسرية.

وأخيراً، وعندما قامت المسيحية بقطع الحبل السُّري الذي يربط ما بين الحضارة الرومانية ومرتكزاتها الدينية الشعائرية، تناثرت تلك الحضارة بدداً وذهبت أدراج الرياح. وثمة برهان دقيق على تشبث الرومان القدماء بعنصر اللعب سيبقى إلى الأبد شاهداً يشار

(1) Potlatch.

إليه بالبنان، أعني استمرار إحياء مبدأ الانتصار كما يجسده مضمار السباق البيزنطي. في العهد المسيحي تم فصم الروابط نهائياً بين الولع بسباق الخيول وبين جذوره الشعائرية القديمة. لكن السباق استمر في كونه بؤرة الحياة الاجتماعية للرومان في تلك الحقبة فالانفعالات الشعبية التي ما كان يطفئ انفلاتها من عقالها في الماضي سوى المنازلات الدامية بين الرجال والحيوانات الضارية أمست وقد اكتفت عن ذلك بسباق الخيول، والذي ليس إلا متعة وثنية خالصة غير مكرسة الآن لأي غرض نبيل لكنها مع ذلك كفيلة بجر انتباه واهتمام سائر الجماهير إلى فلكها لتدور فيه على الدوام.

لقد غدا السيرك بالمعنى الضيق الحرفي للكلمة مركزاً لا للسباقات فقط ولكن للعمل السياسي وحتى للطوائف الدينية. إن روابط السباق، التي كانت تعرف من خلال الألوان الأربعة المميزة لسائقي العربات، لم تكن مجرد روابط لمنظمي المسابقات بل وكانت تعتبر آنذاك مؤسسات سياسية. وكانت الأحزاب تسمى آنذاك الروابط أو الاتحادات[1] ويطلق على زعمائها اسم القادة[2] أو المعلمين. وكان على كل جنرال عائد من إحدى الحملات المنتصرة، وقد كلل النصر جبينه، أن يحتفل بانتصاره في المضمار البيزنطي حيث يظهر

(1) Demes.

(2) Demarchs.

الإمبراطور أمام الناس، وحيث يتم أحياناً تطبيق العدالة وإنزال القصاص في أعداء الدولة في حضرة الإمبراطور. وهذا المزج بين قضاء العطلة والحياة العامة للشعب انقطعت صلته تقريباً بالمزيج القديم الغابر بين اللعب والشعائر الدينية، وهو الذي كان ذات يوم العنصر الحيوي الفاعل في نمو الثقافات. لقد كان المشهد البيزنطي في حقيقة أمره مشهد حضارة ما بعد اللعب التي تتحلل وتضمحل.

لقد تناولتُ في موضع آخر عنصر اللعب في العصور الوسطى وبإسهاب يحملني على الاكتفاء بما قل ودل في هذا المقام. لقد كانت الحياة في العصور الوسطى مفعمة باللعب: فمن ألعاب الناس البهيجة الطليقة الزاخرة بالعناصر الوثنية التي فقدت دلالتها الدينية القديمة واستحالت إلى الفكاهة والهزل الماجن، إلى ألعاب الفروسية المهيبة الفخيمة، وإلى اللعبة المعقدة المتكلفة أو لعبة الحب العذري... إلخ. وقليل من هذه القوالب ما كانت له وظيفة الإحياء الثقافي الحقيقي باستثناء نموذج الحب العذري الذي أفضى بنا إلى ما يدعى الملذات الجديدة[1] المعتدلة وإلى ما أطلق عليه دانتي اسم الحياة الجديدة[2]. ذلك أن العصور الوسطى قد ورثت أشكالها الثقافية الكبرى إن شعراً أو ديناً أو علماً وتعليماً أو فلسفة أو سياسة

(1) Dolce stil novo.

(2) Vita nuova.

أو إدارة للحرب من آبائها الكلاسيكيين القدامى الغابرين. وكانت سائر تلك الأشكال والضروب محددة تحديداً لا مزيد عليه. صحيح أن ثقافة العصور الوسطى كانت فجة وهزيلة في العديد من جوانبها لكننا لا نملك ترف القول بأنها كانت ثقافة بدائية.

لقد كان جل همها واهتمامها أن تعكف على المادة الموروثة التقليدية، إن كانت مسيحية أو كلاسيكية، وأن تعمل على محاكاتها بنكهة طازجة، نكهة العصر. وقد كانت تتمرد على ذلك فقط عندما لا تضرب بجذورها في التراث ولا تتغذى على الروح الكنسية أو الروح الإغريقية - الرومانية، عندئذ فقط كانت ثمة طاقة ومساحة ينفذ منها وإليها عامل اللعب فتخرج العصور الوسطى علينا آنئذ بشيء جديد كل الجدة. وقد حدث هذا في كل مرة اتكأت فيها حضارة العصور الوسطى على ماضيها السلتي - الجرماني المباشر - أو حتى على ما في ماضيها من الطبقات الأصلية الأعمق غوراً من ذلك. فقد قام نظام الفروسية فيها على ذلك الأساس الأخير (بالرغم من أن الباحثين في العصور الوسطى قد وجدوا أمثلة له عند الطرواديين أو غيرهم من الأبطال الكلاسيكيين) كما قام قسم هام وكبير من النظام الإقطاعي على ذات الركائز والأسس. فشعائر وطقوس الدخول في الفروسية والرتب التي كانت تمنح للفرسان، وإقطاع الأراضي لهم، والمبارزات التي كانت تجري، والشارات

التي كانوا يحملونها في ملابسهم وعلى أسلحتهم، وأنظمة الفروسية المعمول بها، والعهود والأيمان التي كانوا يتعهدون بها ويقسمون عليها، كل تلك الأمور تعود بنا القهقرى إلى ما هو أبعد من الكلاسيكية، إنها تأخذنا وتضعنا في ماضٍ غابر قديم وخالص.

لقد كان عنصر اللعب في كل هاتيك الجوانب فعالاً وطافحاً بالقوة وخلاقاً بكل معنى الكلمة. وتُبين لنا النظرة المدققة المتفحصة عنصر اللعب وسريانه في مجالات أخرى بالمثل، كالقانون وإقرار العدالة مستعيناً على ذلك بالرموز والإيماءت والحركات التي يمليها القانون، وبصيغه الصارمة الجامدة، حتى بات الحكم في قضية ما غالباً ما يتوقف على التفوه السليم بكلمة أو مقطع. أما الدعاوى القانونية التي كانت ترفع ضد الحيوانات فإنها من الأمور التي يعز على العقل الحديث أن يستوعبها ويفهمها، وهي مسألة في صميم الموضوع وليست خارجة عن إطاره. قصارى القول، إن تأثير روح اللعب على العصور الوسطى كان كبيراً وبصورة غير عادية، ليس على البنية الباطنة لمؤسسات العصر التي كانت كلاسيكية على الأغلب فحسب، ولكن على الجوانب الاحتفالية الطقوسية التي كانت تلك البنية تتزين بها وتعبر بها عن مظهرها الخارجي.

دعونا الآن نلقي نظرة خاطفة على عصر الإحياء وعصر النزعة الإنسانية. إن كان ثمة نخبة مدركة تمام الإدراك لأهليتها وجدارتها

وسعت حثيثاً لفصل نفسها عن قطيع السوقة والغوغاء فعاشت حياتها كلعبة من ألعاب الكمال الفني، فإن تلك النخبة كانت هي الزمرة المختارة التي نفخت فيها ظروف العصر الروح والحيوية. وهنا يتعين علينا التوكيد مجدداً على أن اللعب لا ينفي الجدية. لقد كانت روح عصر الإحياء بعيدة كل البعد عن أن تكون روحاً عبثية هازلة. إن لعبة العيش محاكاةً للقديم الموروث كانت تتم بجدية موقرة. إن الإخلاص لمثل الماضي العليا في كل ما يتعلق بالإبداع التشكيلي والكشف العقلي كان من العراقة والعمق والنقاء بحيث بزَّ كل ما يمكن أن يجول بالخاطر أويطوف بالخيال. ونادراً ما أتيح لنا تصور أن تكون ثمة عقول لها من الجدية ما كان لكل من ليوناردو دافنشي[1] (1452–1519) (رسام ونحات وموسيقي ومهندس إيطالي. يعتبر أحد أعظم العباقرة في كل العصور)، وميكال آنجيلو (1475–1564 نحات ورسام ومهندس معمار إيطالي يعد هو الآخر أحد أعظم الفنانين في كل العصور).

ومع ذلك كله فإن النزوع العقلي الكلي لعصر الإحياء كان نزوعاً في صميم اللعب والألعاب. فذلك الكفاح – المصنوع والتلقائي في آنٍ معاً – من أجل جمال الشكل ونُبل المقصد هو مثال شاهد على حضارة تعيش في غمرة اللعب والألعاب. إن عجائب وروائع عصر

(1) Leonardo da Vinci and Michelangelo.

الإحياء ليست إلا تنكراً هائلاً ومهيباً خلف أعتدة وعُدَدٍ خلفها ماض تليد. فالشخوص الأسطورية والحكايات والقصص والشعارات والرموز التي جلبوها وابتعثوها من حيث ندري ولا ندري وحمّلوها بمحتوى وفحوى عميقين من المعاني التاريخية والفلكية تبدو لنا وكأنها قطع حجارة شطرنج وقد اتخذت أوضاعها فوق رقعتها. إن الزخارف البديعة للعمارة الإحيائية والفنون التخطيطية(كالتصوير والزخرفة والكتابة والطباعة) بغزارة استعمالها للموضوعات الكلاسيكية لهي أكثر إمعانا في روح اللعب عما كان المنورون في العصر الوسيط يعمدون إليه فجأة من إقحام لعنصر الهزل في مخطوطاتهم. فثمة مثالان أو «عصران ذهبيان» كما يتعين أن نطلق عليهما ألا وهما: الحياة الريفية والرعوية وحياة الفروسية والفرسان. لقد أيقظ عصر الإحياء كلتا الحياتين من سباتهما العميق فدبت فيهما روح جديدة تجلت في أدب عصر الإحياء واحتفالاته العامة.

وإنه لمن الصعوبة بمكان أن نشير بإصبعنا إلى شاعر جسد روح اللعب بصورتها الأمثل والأنقى مثلما فعل أريوستو[1] (لودفيغو أريوستو 1474–1533 شاعر وكاتب مسرحي إيطالي – صاحب ملحمة أورلاندو الغاضب)[2] فعند هذا الشاعر والكاتب وفيه يتعانق

(1) Ariosto.

(2) Orlando Furioso.

ويتجلى كل من طابع عصر الإحياء ومغزاه، أسلوبه وفحواه. وأنىّ للشعر أن يكون منطلقاً مجنحاً وأن يكون منغمساً كل الانغماس في روح اللعب إلا عند «أريوستو» الذي راح ينتقل برهافة ورشاقة من عالم البطولة الزائفة إلى ما يثير الشجن ولواعج القلب من وقائع وصور، في أجواء ما أبعدها عن الواقع وان تكن عامرة بالمرح والشخوص الحية البهيجة، كل هاتيك الشخوص التي خرجت علينا ناطقة بكل نشوة وألق وطرب صوت «أريوستو» الذي لا ينضب له معين والذي يشهد على وحدة اللعب والشعر الجوهرية.

أما تعبير «النزعة الإنسانية» فإنه يثير في الذهن رؤى ومعاني أقل حيوية وإن تكن أكثر جدية – إن راق للقارئ ذلك – مما كان الإحياء والإحيائيون يقدمونه. وبالرغم من ذلك فإن ما قلناه آنفاً عن حيوية وألق طابع اللعب الإحيائي يصدق على النزعة الإنسانية بالمثل. إلا أن هذا التيار – وإلى حد أبعد مما كان سائداً في التيار الإحيائي – كان قاصراً على دائرة ضيقة من المختصين والعالمين «بأسراره وخفاياه». لقد راح أصحاب النزعة الإنسانية يتعهدون ويدعون لنموذج مثالي للحياة صاغوه بإحكام ليجيء متوافقا وموافقا لماضٍ تليد كانوا يستلهمونه على الدوام، حتى أنهم مالوا إلى التعبير عن عقيدتهم المسيحية بلغة لاتينية كلاسيكية أضفت على تلك العقيدة أكثر من مسحة وثنية. ولطالما بالغ البعض في قيمة وأهمية تلك النزعات

الوثنية. إلا أنه من المؤكد أن العقيدة المسيحية لدى الإنسانيين جاءت مشوبة بما هو مصطنع ومتكلف، اصطناعاً وتكلفاً يخرجانها عن نطاق الجدية المفروضة.

لقد كان الإنسانيون يتحدثون بلهجة ونبرة مغايرتين لما كان المسيح يتحدث به. وكثيراً ما ضاق كل من «كالفن ولوثر»[1] ذرعاً بالنغمة التي كان الفيلسوف إنساني النزعة إراسموس (لاهوتي شهير وفيلسوف هولندي من مواليد روتردام 1466— 1536 يُعتبر أبرز وجوه النزعة الإنسانية في عصره) يتحدث بها عن المسائل الدينية والمقدسات. إراسموس! هذا الذي كان كل وجوده وكيانه وحياته يعكس ويشع بروح اللعب والألعاب. لم يقتصر هذا الإشعاع على جميع مؤلفاته خاصة كتابه «المحاورات»[2] ولكن أيضاً في كتابه «الأقوال المأثورة»[3]، هذا الكتاب الذي يحتوي بين دفتيه على مجموعة مذهلة من الحكم والأقوال المأثورة المأخوذة من الأدبين الإغريقي واللاتيني والتي راح إراموس يعلق عليها في سخرية محببة وهزل مقبول. وأحياناً كانت رسائله الكثيرة وبحوثه اللاهوتية ذات الوزن

---

(1) مُصلحان دينيان أولهما فرنسي والثاني ألماني بشرا ونشرا راية البروتستانتية في أوروبا في القرن السادس عشر.

(2) Colloquies.

(3) Adagia.

تسودها تلك النبرة المرحة الطروب التي ما أمكن له الاستغناء عنها بتاتاً.

وأيا يكن من يتصدى لدراسة جمهرة شعراء الإحياء، من أول الخطابيين العظام أمثال (جان مولينيه وجان لومير ودوبيلغ)[1] إلى ما أفرزه العصر من شعراء بالغي النضج من أمثال «سانازارو وغوارينو»[2] وغيرهم من مبدعي الشعر الرعوي الحديث والذي كان شديد الرواج آنذاك، فلابد له أن يلاحظ بقوة ووضوح الطابع التهكمي الجوهري الذي يسم عبقرية كل منهم. وإن أتينا على ذكر رابيليه[3] (فرانسو رابيليه 1493–1553 كاتب فرنسي بدأ حياته راهباً ثم انصرف إلى الطب والتربية والأدب) فلا أحد يمكنه مجاراته في تمكن روح اللعب من نفسه، إنه روح اللعب وقد تجسدت في صورة إنسان. إن سلسلة حكايات «آمادي دي غول»* تنزل بالمغامرة البطولية إلى مستوى الهزل الخالص، أما ثيرڤانتس (الإسباني صاحب الرواية الخالدة «دون كيخوته») فسيبقى على الدوام الساحر الذي لا يبارى في استدرار الدموع وإثارة الضحك.

---

(1) Jean Molinet , Jean Lemaire , de Belges.

(2) Sannazaro , Guarino.

(3) Rabelais.

* Amadis de Gaule.

وفي كتاب مارغريت الناڤارية «هيبتاميرون»[1] (وهو مجموعة من اثنتين وسبعين قصة قصيرة) نصادف مزيجاً غريباً من الولع بما هو مقزز ومقرف ومن السمو إلى درجة العذرية والعفاف. وحتى في المجال القضائي عمد الإنسانيون إلى ترقيق وتجميل نصوص القانون مبرهنين بذلك على مدى القوة الجارفة لروح اللعب السائدة آنذاك.
لقد شاع، عند الحديث عن القرن السابع عشر، أن نوسع نطاق استخدام ودلالة المصطلح «عصر الباروك»[2] بعيداً عن مجال تطبيقه الأصلي. فعوضاً عن الإشارة إليه باعتباره مجرد أسلوب فني محدد في العمارة والنحت، فقد بات «الباروك» ينسحب على جملة واسعة من الأفكار المشوشة الضبابية المتعلقة بجوهر حضارة القرن السابع عشر.

لقد بدأت هذه الموجة بين الباحثين الألمان منذ أربعين عاماً أو يزيد وانتشرت بين سواد الناس وعلى نطاق واسع خاصة من خلال كتاب إشبنغلر «اضمحلال الغرب»[3]. ومن ثم فإن التصوير والشعر والأدب وحتى السياسة واللاهوت، وباختصار، كل مجالات الإبداع والتعلم والثقافة بالقرن السابع عشر، أصبح محتماً عليها أن تتوافق مع

---

(1) The Heptameron by Marguerite of Navarre was published in 1558 and inspired by The Decameron of Giovanni Boccaccio.

(2) Baroque.

(3) Decline of the West.

المعيار الذي حددته تلك الفكرة المسبقة عن «عصر الباروك». ولقد ذهب البعض إلى تطبيق المصطلح على بدايات تلك الحقبة حيث كان الناس غارقون في الخيال والأخيلة المتقدة الزاخرة بالحيوية، بينما طبقه آخرون على فترة متأخرة سادت فيها الفخامة والجلال الوقور المهيب. ولكن وعلى وجه الإجمال، فإن «الباروك» قد بعث روح المبالغة المقصودة الواعية وروح فرض كل ما هو ضخم ومهول وكل ما لا يمت للواقع بصلة. إن الصيغ والقوالب الباروكية هي قوالب فنية بكل معنى الكلمة. وحتى عندما كانت تلك القوالب تستعمل زلفى لما هو ديني ومقدس فإن عنصراً جمالياً مقصوداً كان يفرض ذاته إلى الحد الذي جعل الأجيال التالية ترى أن من الصعوبة بمكان الاعتقاد أن تلك المعالجات الفنية صادرة عن عواطف دينية صادقة ومخلصة.

إن النزوع السائد إلى التطرف والمبالغة في سائر الأمور والمميز لعصر الباروك يجد تفسيره الصحيح وتعبيره الأمثل في روح اللعب الكامنة في الدافع الإبداعي. فحتى يتأتى لنا أن نتمتع تمتعاً كاملاً بأعمال روبنز وبرنيني أو بأعمال أمير الشعراء الهولنديين، جوست ڤان دِنْ ڤوندل[1]، فعلينا أن نكون متأهبين منذ البداية لأن نأخذ

(1) Joost van den Vondel.

كل ما جاؤوا به بتحفظ كبير[1]. وينطبق ذلك على الأرجح بالنسبة لمعظم الفنون والأشعار، ويمكن الاحتجاج، إن كان ما نذهب إليه صحيحاً، بأنها خير برهان على فكرتنا الرئيسية ألا وهي الأهمية الجوهرية للعب والألعاب. ومن هنا وجراء ما سقناه آنفاً فإن عصر الباروك يبرز عنصر اللعب بدرجة لافتة إلى أبعد الحدود. وعلينا ألا نتساءل البتة عن مدى إحساس الفنان نفسه أو عن نيته في جعل عمله الفني عملاً جاداً تمام الجدية، أولاً لأن من المستحيل بالنسبة لكل إنسان آخر - غير الفنان بالطبع - أن يسبر ويستبطن مشاعر الفنان ونواياه، وثانياً لأن مشاعر الفنان الذاتية لا دخل لها على العموم، إذ العمل الفني عبارة عن نسيج في حد ذاته[2].

وهكذا كان الحال مع «هوغو غروشيوس»[3]. لقد عرف عن هوغو غروشيوس أنه كان ذا شخصية جادة إلى أبعد الحدود، قليل التفكه ولا يحركه إلا حبه اللامحدود للحق والحقيقة. حتى أنه قام بإهداء رائعته المتمثلة في هذا النصب الخالد إلى روحه (دى جوري بيللي إِتْ باكيسْ)[4] إلى القاضي الجميل الصالح، إلى ملك فرنسا لويس الثالث عشر. وهذا الإهداء هو مثال على النزوع الباروكي في

(1) Cum grano salis.

(2) Sui generis.

(3) Hugo Grotius.

(4) De juri belli et pacis.

المبالغة وتضخيم الإقرار بعالمية وشمول عدالة الملك التي لا تُضاهى والتي تفوق عظمة روما فتنطفئ أنوارها إزاء سطوع عدالة الملك. لقد بالغ قلم «غروشيوس» حتى بدت لنا مجاملته للملك هائلة أكبر من حقيقتها وأكبر مما يلزم. فنحن نعرف من هو «غروشيوس» ونحن نعرف كذلك شخص الملك لويس الثالث عشر الضعيف الأخرق. وهنا لا نستطيع أن نمنع أنفسنا من السؤال: هل كان غروشيوس جاداً بالفعل فيما كتبه أم أنه كان كذاباً؟ وبالطبع فإن الإجابة هي أنه كان يلعب بأداة الإهداء وبأسلوب وطابع العصر السائد. ولعل من العسير أن نصادف قرناً مصطبغاً إلى هذا الحد بطابع زمنه قدر القرن السابع عشر. فتلك النمذجة للحياة وللعقل والمظاهر الخارجية على نمط وقالب يتعين علينا - لعجزنا عن إيجاد مسمى أفضل - أن نسميه بالباروك وهو المسمى الذي كان أشد نمذجة وقولبة حين ننظر إلى أزياء العصر. ومن الجدير بالذكر، بادئ ذي بدء، أننا نصادف خصائص هذا الأسلوب بارزة في أزياء الرجال عنها في ثياب النساء وخاصة في ملابس البلاط الملكي الرسمية الكاملة. وخلال ذلك القرن شهدت أزياء الرجال هامشاً واسعاً للتغيير. إذ راحت ملابسهم تتخلى تدريجياً عن بساطتها وتلقائيتها وعمليتها، وبحلول عام 1665 على وجه التقريب، بلغ التعديل والتحريف ذروته. فأصبحت الصُدرة قصيرة للغاية حتى تكاد ألا تتجاوز الإبطين، في حين يبرز

القميص خارجاً ما بين الصُدرة والبنطال القصير.

وغدا البنطال قصيراً بصورة مجافية للذوق وواسعاً فضفاضاً إلى حد أن صار من العسير التعرف عليه كبنطال. أما «الرينغراف»[1] الذي ذكره موليير وآخرون فيشبه تمام الشبه تنورة تحتانية أو مريلة وكان الجميع يحسبه كذلك ويترجمونه في اللغات غير الفرنسية على هذا الأساس إلى بضع وعشرين سنة خلت حين تم العثور على عينة من هذا الرداء في أحد خزانات الملابس الإنجليزية وتبين أنه عبارة عن زوج من البناطيل القصيرة لا أكثر. هذا اللباس المدهش خِيطَ كله وهو مُحلّى بأشرطة وعقد وأربطة تحيط حتى بالركب ومع أنه - كما تلاحظون - كان مثيراً للضحك، إلا أن الناس آنذاك اعتبروه على درجة عالية من الأناقة والمهابة، تلك الأناقة والمهابة اللتان يعود الفضل فيهما أساساً للمعطف والقبعة والشعر المستعار.

ويُعد الشعر المستعار فصلاً قائماً بذاته ليس فقط في تاريخ الملابس ولكن في تاريخ الحضارة بالمثل. وليس ثمة قطعة ثياب يمكنها أن تجلو لنا بأنسب الأشكال جوهر اللعب في البواعث الثقافية قدر هذا الشعر المستعار الذي كان الناس يضعونه على رؤوسهم في القرنين السابع عشر والثامن عشر. وعلى أية حال فإنه، وعلى نحو ما من الإنحاء، لمن سوء التقدير للتاريخ أن نطلق على القرن الثامن

---

(1) Rhingrave.

عشر عصر الباروكة، ذلك أن الباروكة كانت في حقيقة أمرها أكثر من مجرد خاصية مميزة للقرن السابع عشر إذ إنها كانت بالفعل أمراً غريباً لافتاً للنظر آنذاك. يا للمفارقة فذلك العصر هو الأكثر جدية بين العصور أليس هو زمن ديكارت وباسكال وسبنوزا (الأولان فيلسوفان فرنسيان شهيران والثالث فيلسوف هولندي)، ورمبرانت وميلتون (الأول المصور والرسام الهولندي الشهير والثاني هو الشاعر الإنجليزي الأشهر). أليس هو عصر الفتوحات الاستعمارية عبر البحار، زمن سادة البحار الجسورين، والتجار المغامرين، وازدهار العلوم، وزمن الأخلاقيين العظام، أليس من المفارقة أن يكون هذا العصر هو ذاته عصر هذا الشيء الهزلي المثير المضحك، أي الشعر المستعار!

في العشرينيات من ذلك القرن يمكننا ومن خلال استقراء اللوحات أن نتتبع انتقال الناس من شعر الرأس الحليق القصير إلى الشعر المسترسل، وما أن أَهَلّ منتصف القرن حتى غدت الباروكة غطاء الرأس الذي يتعين على كل من يصبو إلى أن يصبح سيداً محترماً، أو نبيلاً من النبلاء، أو قاضياً أو محامياً أو جندياً، أو رجل دين أو تاجراً، أن يضعها على رأسه. حتى أمراء البحار كانوا يعطونها مكانة رفيعة باعتبارها أهم ما يلبسونه في ثياب الحفلات. وفي ستينيات القرن بلغت الباروكة أقصى درجات الفخامة والغرابة معاً فيما

عرف آنئذ بالباروكة السابغة التي تحجب الرأس والشعر الأصلي تماماً. وكنموذج للأناقة تحول إلى صرعة مدوية، فإن الباروكة التي لا مثيل لها في صنوف المبالغة وضروب الإثارة أو إن أردت الحق،فإنه لا نظير لها في السخف والسقم مهما جنح بنا الخيال وشطح. لكن ليس كافياً أن نصب على الباروكة جام الإهانة أو أن نهجوها أقذع الهجاء، إن هذه الموضة طويلة العمر تستحق منا إلقاء نظرة أعمق وانتباهاً أشد وأوثق.

ونقطة البدء في ذلك بالطبع هي أن الشعر المسترسل الذي كان الناس يطلقونه في ثلاثينيات وأربعينيات القرن تطلب من معظمهم ما لا يمكن للطبيعة أن تمنحه للناس بصورة متساوية. ومن هنا فإن الباروكة بدأت كبديل لفقر جدائل الشعر وبالتالي كمحاكاة للطبيعة. ولكن ما أن صار وضع الباروكة تقليداً عاماً حتى زال عنها طابع تزييف الشعر الطبيعي وأضحت عنصراً حقيقياً من عناصر الذوق. وعلى ذلك فنحن ومنذ البداية إزاء عمل فني. فالباروكة تؤطر الوجه كما يحيط إطار الصورة بالصورة. وبالفعل فإن تأطير اللوحات والصور كان معاصراً بالتمام لاتخاذ الناس الباروكة ضمن لوازم الثياب. فقد وضعت لتعزل الوجه، وتضفي عليه لمسة نبل مصطنعة وترفعه، إن صح التعبير، إلى درجة عالية من المهابة والقوة. إنها وعلى هذا النحو ذروة عصر الباروك. إن

الباروكة السابغة تجعل أبعاد وجه من يضعها أبعاداً مبالغاً فيها، إلا أن الزي السائد ككل ظل محتفظاً بأناقته بأبهة تلقائية تحذو حذو ما هو ملكي وتناسب تماماً أن تكون تعبيراً عن ذوق الملك الشاب لويس الرابع عشر وطابع عصره.

وعند هذه النقطة، علينا الإقرار، برغم كل ذلك، بأن ثمة أثراً لجمال حقيقي قد تحقق وتجلى في هذه الحقبة ألا وهو صيرورة الشعر السابغ المستعار فناً من الفنون التطبيقية. لكن علينا ألا ننسى حين نتأمل الصور الشخصية المرسومة في تلك الفترة أن وهم الجمال الذي نتوهمه فيها هو أعظم بكثير، ويفوق أثرها الذي كانت تحدثه عند معاصريها الذين رأوا بأم أعينهم الشخوص الحية الماثلة في هذه اللوحات (الموديلات في فن التصوير). إن الصور والنشرات المصورة تظل تجميلاً مبالغاً فيه ومصطنعاً طالما أنها تغفل التعبير عن الوجه الآخر المظلم القذر لرعاع ذلك العصر. الأمر الهام فيما يتعلق بموضة الشعر المستعار لم يكن مجرد كونها اصطناعاً مزعجاً وغير صحي كما هو شأنها بالفعل، فقد سادت لمدة قرن ونصف القرن مما يدل على أنها أكبر من أن تكون شذوذاً فكرياً أو نفسياً، لكن في كونها ابتعدت بالناس وباستمرار عن إطالة الشعر الطبيعي وباتت تدريجيا أسلوباً تجميلياً.

وهذه الأسلبة تتبدى على أنحاءٍ ثلاثة: المساحيق، وعقصات

الشعر والأشرطة التزينية. وبعد انقضاء قرن على ظهورها، كان الناس يضعونها وقد رشت بمسحوق معطر، ثم تخلي الجمهور عن الباروكات السوداء والبنية والشقراء واستقر الأمر على اللونين الأبيض والرمادي. فما عساها تكون الدواعي الثقافية والنفسية التي تكمن وراء اعتياد الناس على تعطير الباروكات بالمساحيق، هذا الأمر مازال يلفه الغموض حتى اليوم، لكن من المؤكد أن رسم الصور الشخصية قد ساعد على إبرازها بصورة أكثر جمالاً وجاذبية من حقيقتها الواقعية. ولم تلبث الباروكة، إبان منتصف القرن الثامن عشر، أن تحولت إلى زينة مألوفة من الشعر المرجل المرفوع لأعلى في مقدمة الرأس تتدلى منه ضفائر معقوصة عقصاً محكماً على جانبي الأذنين وقد ربطت مؤخرتها بالأشرطة. ونبذ الناس أي مظهر من مظاهر محاكاة الطبيعة، فقد أضحت الباروكة هي الزينة المثلى الكاملة.

بقيت الآن نقطتان نتطرق إليهما بصورة عابرة: أولاهما أن النساء ما كن يضعن الباروكات إلا في بعض المناسبات التي تتطلب ذلك، وعلى العموم فإن تسريحات الشعر عندهن حذت حذو الرجال حتى أشرف القرن الثامن عشر على نهايته، وقد بلغ ذلك ما بلغه من ذروة المغالاة والتصنع. وثاني هذه النقاط هي أن عصر الباروكة (الشعر المستعار) لم يكن قط عصر سيادتها المطلقة وهيمنتها الكاملة

حتى مع علمنا بأن الطبقات الأدنى في المجتمع راحت تحاكي محاكاة عمياء موضة الباروكة بارتدائها شعراً مستعاراً مصنوعاً من الصوف والقطن أو من مواد أخرى. لكن في حين كانت الأدوار التراجيدية في المسرح الكلاسيكي تُؤدى وقد وضع الممثلون الباروكات تماشياً مع الموضة السائدة،إلا أنه مع بزوغ فجر القرن الثامن عشر كان يمكن ملاحظة العديد من الصور الشخصية المرسومة للشباب وقد ظهروا فيها بشعرهم الطبيعي المسترسل وخاصة في إنجلترا. وفي اعتقادي أن هذا يشير إلى تيار باطن كان يجري في الاتجاه المعاكس صوب الحرية والبساطة، ورباطة الجأش الواعية، التي دشنها «واتو[1]» والتي تفشت خلال القرن الثامن عشر بأسره كاحتجاج على الجمود والتصنع السائدين ودفاعاً عن كل ما هو طبيعي بريء.

إن ما نواجهه هنا هو البذرة الأولى للروسوية (نسبة إلى الفيلسوف الفرنسي جان جاك روسّو[2] 1712-1778 صاحب النزعة الطبيعية والآراء الديمقراطية) وللرومانسية كاتجاه ونزعة ومذهب. وإن متابعة السير في هذا الاتجاه وفي جوانب وحقول ثقافية أخرى، مهمة مغرية وذات أهمية إذ سوف يتمخض عن ذلك بروز الكثير من

(1) أنطوان واتو (أو فاتو) رسام فرنسى (1721- 1684) تأثر بالمدرسة الفينيسية (نسبة إلى مدينة البندقية الايطالية) وجسد حياة المجتمع المخملى الفرنسى في القرن الثامن عشر.

(2) J.J.Rousseau.

الروابط التي تربطها باللعب والألعاب والتي ظلت محجوبة عنا حتى الآن. بيد أن بحثاً كهذا سيتشعب بنا بعيداً عما نتناوله الآن. وعلينا الاكتفاء بأن استطرادنا هذا حول الباروكة قد يساعدنا في إيضاح الظاهرة بأسرها، باعتبارها واحدة من أبرز الأمثلة على تغلغل عنصر اللعب في الثقافة والحضارة. لقد آذنت الثورة الفرنسية بانقضاء عهد الباروكة علماً بأنها لم تضع لها حداً سريعاً منذ البداية. إن ما تلا الثورة الفرنسية من تاريخ الشَعر واللحى هو منجم معلومات مثيرة، لم يتم التطرق إليه والتعامل معه حتى الوقت الراهن، لكن ومع ذلك يتعين علينا أن نطرحه جانباً الآن.

إن كنا قد تبينا عنصر لعب نشط وقوي في حقبة الباروك فعلينا أن نسلِّم بأنها كانت تدعيماً لما تلاها في حقبة الروكوكو[1] (الروكوكو أسلوب في الزخرفة والعمارة يتميز بالمبالغة وقد راج في النصف الأول من القرن الثامن عشر). لقد عانى مصطلح الروكوكو هو الآخر من توسيع وإطلاق لمجاله ومداه، ربما بصورة محدودة في اللغة الإنجليزية التي لا تتجاوب مع التجريدات المشوشة الضبابية خلافاً لبعض لغات القارة الأوروبية. لكن حتى لو اعتبرنا هذا المصطلح مجرد وصف لأسلوب فني بالذات، فإن كلمة «روكوكو» ذات ارتباطات كثيرة باللعب والألعاب وروح اللعب إلى الحد الذي يمكن

(1) Rococo.

اعتبارها تعريفاً له ولروحه. فضلاً عن أن «صميم» فكرة الأسلوب في الفن تتضمن الإقرار بعنصر لعب ما، أليس كذلك؟ أوليس نشوء الأسلوب ذاته لعبة عقلية بمقتضاها يَجدُّ العقل في البحث عن أشكال جديدة؟ أو لا يقوم الأسلوب على ما يقوم عليه اللعب من الاتزان والتواتر والتناغم والتوافق والتبادل والتشديد والإيقاع؟ إن الأسلوب والموضة أبناء عمومة بأكثر مما تتصور الجماليات الأصولية وبأكثر مما يمكنها الاعتراف به.

وفي الموضة، يتزيف الباعث الجمالي وتغلب عليه سائر ضروب الانفعالات المشوشة مثل الرغبة في الإرضاء والأناقة التافهة والكبرياء الفارغة، لكنها في الأسلوب تتبلور في صورة نقية خالصة. وبالرغم من ذلك فإن الأسلوب والموضة ومن ثم الفن واللعب لم يمتزجا بقدر ما امتزجا بصورة حميمة في فن الروكوكو، ربما باستثناء وحيد هو الثقافة والحضارة اليابانية. وسيان جال بخاطرنا ما يتعلق بشريحة من البورسلين الذي صُنع في «ميسين»[1] أو الأنشودة الرعوية المنقحة إلى درجة من الرقة والرشاقة – لم تعرف إلا على أيام الشاعر ڤيرجيل– أو في لوحة من لوحات «واتو أو لانسرت»[2]، أو في بهو

(1) Meissen.

ميسين هي بلدة تقع على بعد 25 ميلاً إلى الشمال الغربي من مدينة دريسدن على ضفاف نهر الألب في ولاية ساكسونية.

(2) Watteau or Lancert.

من أبهاء القرن الثامن عشر أو في الصرعة الساذجة التي راحت تنادي بكل ما هو غرائبي فكان أن قدمت الأتراك والهنود والصينيين من خلال الأدب – وسط خفقان وجيشان عاطفي ظاهر – فإننا عندئذ نكون مع طابع اللعب الذي لم يفارقنا البتة.

بيد أن طابع اللعب في حضارة القرن الثامن عشر لم يلبث أن مضى إلى ما هو أبعد وأعمق من ذلك. إذ لم يصبح فن الحكم والسياسة قط من قبل، لعبة معترفاً بها كما حصل إبان هذا العصر، عصر الجماعات والزمر، عصر المؤامرات والمعارضة السياسية التي أفرزت لنا أشخاصاً مثل (البيروني وريبيردا وملك كورسيكا تيودور نيوهوف)، علاوة على وزراء وأمراء ذوي سلطة مطلقة لا يقيدها قيد ولا يراقبها رقيب ممن لا يبالون بأية عواقب دولية وخيمة كانت أم غير وخيمة، كانوا أحراراً في المقامرة بمصائر وأقدار بلادهم أنى شاؤوا ومتى أرادوا والبسمة لا تفارق وجوههم وتبجح دمث لا نظير له يدفعهم ويقودهم، وكأنهم يحركون قطعاً من الشطرنج فوق الرقعة لا أكثر. ولعل من حسن طالع أوروبا أن تحجمت سياساتهم قصيرة النظر بفعل عوامل أخرى، كبطء الاتصالات والقصور النسبي في أدوات التدمير الحربي. لكن عواقب هذا اللعب السياسي كانت من بواعث الأسى لدى كل ضمير حي وبكل معيار أخلاقي.

ومن الوجهة الثقافية نجد أنفسنا إزاء تفشي روح المحاكاة

الطموح على كل الأصعدة وفي كل مكان وقد أفصحت عن نفسها في الأندية والجمعيات السرية والصالونات الأدبية والحلقات الفنية، و«الأخويات[1]» والحلقات الدينية السرية. وحتى الاهتمامات والشواغل المقبولة أصبحت قبلة للعمل الجماعي التطوعي. وصار جمع ما يتعلق بالتاريخ الطبيعي وحيازة التحف والآثار بدعة سائدة رائجة. وليس معنى ما نقوله هنا أن تلكم الدوافع والبواعث كانت عديمة القيمة والجدوى، بل العكس هو الصحيح إذ كانت التعبير الأكمل عن الانغماس الصميم في اللعب، وكانت طاقته الخلاقة الدافعة، مما كان من شأنه استفادة الثقافة والحضارة من وراء ذلك استفادة هائلة. لقد صبغت روح اللعب المعارك الأدبية والعلمية وطبعتها بطابعها ما شكل جانباً كبيراً من شواغل ومسرات النخب العالمية التي شنت مثل هذه المعارك. إن الجمهور القارئ المتميز الذي وجه إليه فونتينيل[2] (برنارلو بوفييه دو فونتينيل 1657–1757 كاتب فرنسي كتب للمسرح كما كتب عن تعدد العوالم ودافع عن الديكارتية– فلسفة ديكارت– وألف كتباً كثيرة عن الفلاسفة والعلماء) كتابه الشهير «في تعدد العوالم»[3] كان دائماً ما يتفرق ويتجمع حول ما يثير الجدل من أفكار هنا وهناك.

---

(1) Brotherhoods.

(2) Fontenelle.

(3) Entretiens sur la pluarlaité des mondes.

إن جملة أدب القرن الثامن عشر تلوح مرتكزة على المجازات والاستعارات والرموز النمطية: فثمة المجردات، والمجازات الباهتة، والعظات الأخلاقية المبتذلة الركيكة. ولم تكن رائعة بوب المنطوية على بصيرة نزقة «اغتصاب الخُصْلة»* أو «اغتصاب خصلة الشَعر»[1] لتكتب إلا في هذا الوقت وذلك الزمن. لقد تلكأ عصرنا طويلاً قبل الاعتراف بالمستوى الرفيع لفنون القرن الثامن عشر. لقد فقد القرن العشرون كل حس بخواص اللعب داخله وما كان منه إلا أن عمي عن الجدية الكامنة فيه. كما لم يستطع أهل العصر الڤيكتوري أن يلمحوا ما في الثنايا الرهيفة والسخية لفنون الروكوكو الزخرفية من إيقاع وجرس زخرفي ما قصد به إلا إخفاء الخطوط المستقيمة، فقط أمكنهم أن يروا فيها الضعف والشذوذ. لقد أخفقوا في إدراك ما وراء كل هذه النعومة والرهافة من مجاهدة روح العصر لتجد سبيلها مرة أخرى للعودة إلى الأم الطبيعة، ولم يكن هذا السبيل بالطبع إلا الأسلوب الرائج. لقد آثروا تجاهل الحقيقة، التي تنطق بها روائع العمارة التي أنجزها ذلك العصر على نطاق واسع، ألا وهي أن

* نُشرت هذه القصيدة – التي كتبها الشاعر البريطاني الكلاسيكي ألكسندر بوب – والتي ذاع صيتها منقحة في عام 1712، وهي نموذج للملحمة بطولية كتبت للتهكم على الخصومات الاجتماعية فقد حصل البارون بيتر على خصلة من شعر بليندا بطلة القصيدة دون إذن منها، وتحاول هي إعادتها وعندها تطير الخصلة في الهواء لتتحول إلى نجمة في السماء.

(1) Alexander Pope: Rape of the Lock.

الزخارف لم تنتهك الخطوط القاطعة الحادة الرزينة التي تطبع المباني، ومن ثم فإنها حافظت على الهيبة النبيلة لتوازن النسب وتناغمها. وما أقل الفترات في التاريخ التي شهدت توازنا بين الجد واللعب كالذي شهدته حقبة الروكوكو لحسن الحظ، وما أقل الفترات في التاريخ التي شهدت هذا التناغم الرائع بين الموسيقى والفن التشكيلي مثلما حققته وجسدته حقبة الروكوكو.

إن الموسيقى، كما ألمحنا آنفاً، هي التعبير الأسمى والأصفى لملكة اللعب[1]. وليس من المجازفة في شيء أن نرد الأهمية القصوى لموسيقى القرن الثامن عشر إلى التوازن المثالي لمضامينها اللعبية والجمالية. لقد تنقحت الموسيقى كظاهرة سمعية خالصة واغتنت على أصعدة جد عديدة. فلقد عمد الموسيقيون إلى تحسين الآلات القديمة واخترعوا آلات جديدة ما نتج عنه أن أصبح في مقدور الأوركسترا (الفرقة الموسيقية) مضاعفة حجم الصوت وتحقيق مدى أوسع لطبقاته. كما أتاح ذلك حضوراً أكبر للأصوات النسائية في العروض الموسيقية. وكلما زاد نجاح الموسيقى في تقديم موسيقى مخصصة للصوت وحده، تضاءلت علاقتها بالكلمة المنطوقة وتعضد موقفها ووضعها كفن مستقل قائم بذاته. ولا ريب أن العلمنة المتزايدة لكل جوانب الحياة قد ساهمت في تعزيز ذلك الطابع.

(1) Facultas ludendi.

لقد أضحي التمرس بالموسيقى في ذاتها ولذاتها هواية شائعة وعلى الرغم من إنها كانت تؤلف وعلى نطاق واسع تلبية لأغراض دينية أو احتفالية، فإنها لم تحظ في أي وقت من التاريخ بمثل الشعبية والذيوع اللذين تحظى بهما اليوم.

وترتيباً على كل ما سبق فإن مضمون اللعب في موسيقى القرن الثامن عشر ووظيفته كلعبة اجتماعية واضحان وضوحاً لا مزيد عليه. لكن إلى أي مدى يعتبر المحتوى الجمالي للموسيقى محتوى لعبياً؟ للإجابة عن هذا السؤال علينا أن نطور دعوانا السالفة في هذا الكتاب والقائلة بأن القوالب الموسيقية هي في حد ذاتها قوالب لعب وألعاب. فالموسيقى مثلها في ذلك مثل اللعب تقوم على القبول الطوعي والتطبيق الصارم لمنظومة من القواعد الاصطلاحية كالزمن والإيقاع واللحن والتناغم... إلخ. ويظل هذا صحيحاً حتى وإن تم التخلي عن كل القواعد التي ألفناها. إن الطابع الاصطلاحي والمتعارف عليه للقيم الموسيقية لمن البداهة بالنسبة لأي امرئ يعرف إلى أي مدى تتباين الموسيقى عبر أجزاء العالم المختلفة. فليس ثمة مبدأ سمعي موحد يجمع موسيقى جزيرة جاوة (في إندونيسيا) والموسيقى الصينية مع الموسيقى الغربية أو موسيقى العصور الوسطى والعصور الحديثة. إذ لكل حضارة اصطلاحاتها الموسيقية الخاصة بها ولا تتقبل الأذن على العموم

سوى القوالب السمعية التي ألفتها واعتادت عليها.

وعبر ذلك التنوع الباطن للموسيقى يتجدد البرهان ويتأكد على أنها لعبة من حيث جوهرها، وتعاقد يستمد صلاحيته من الالتزام بحدود معينة، وأنها لا تهدف إلى تحقيق نفع عملي بل إن من شأنها أساساً أن تمنح البهجة والاسترخاء والسمو الروحي. ثم يأتي الدور على حاجة من يمارسونها إلى التدريب الشاق، وإلى النظام الصارم لما هو مباح وما هو غير مباح، وأخيراً يجيء الزعم بأن كل موسيقى في حد ذاتها هي المعيار الوحيد الصالح للجمال. أليس في تلك الخواص انطباقاً نموذجياً على خصائص اللعب فيها؟ وإنما هو، وبالضبط، طابعها اللعبي ما يجعل قوانينها أكثر صرامة من قوانين أي فن آخر فأي خرق للقواعد كفيل بإفساد اللعبة برمتها. لقد كان الإنسان البدائي يعتقد بقوة أن الموسيقى قوة دينية كفيلة بإثارة الانفعالات والعواطف وأنها محض لعبة. وهو أمر مستجد تماماً أن أضحت الموسيقى في نظر الناس إضافة ذات قيمة لحياتهم وتعبيراً عن تلك الحياة، باختصار، لقد كانت فناً بالمعنى الحرفي للكلمة في مصطلحنا السائد.

وحتى في حالة القرن الثامن عشر، ومع كل ما تمخض عنه من خصوبة ووفرة موسيقية، فإن تقديره للوظيفة الانفعالية للموسيقى كان تقديراً معيباً إلى أبعد الحدود ويكفينا أن نلقي نظرة على تفسير

جان جاك روسو الهزيل للموسيقى باعتبارها مجرد أصوات تحاكي الطبيعة لا أكثر. وقد يساعد ما استجد من علوم كعلم النفس الموسيقي في بيان ما قصدناه حين تحدثنا عن توازن معين للمضامين اللعبية والجمالية للموسيقية في القرن الثامن عشر. لقد حوت تلك الموسيقى في ذاتها ثقلها الانفعالي الكامل بصورة لا واعية ولا فنية على الأرجح. وما كان «باخ وموتسارت» مدركين تمام الإدراك كونهما يسعيان لتحقيق شيء أسمى من مجرد إزجاء الوقت كعمل نبيل وسام في حد ذاته، أي تحقيق الاستجمام الخالص بالمعنى الذي أراده أرسطو قديماً[1]. أولم تكن تلك البساطة والبراءة الرفيعة هما بالضبط ما أعانهم على ارتقاء وتسنم ذرى الكمال الفني؟

ولقد يبدو منطقياً أن ننكر على الفترة التي تلت الروكوكو وجود أي أثر لخاصية اللعب فيها. فلقد أفرز عصر الكلاسيكية الجديدة والرومانسية الصاعدة وأيقظ رؤى الإغراق في التأمل، والصور الكئيبة، والوحشة المستغلقة، والجدية الطافرة بالحزن والدموع، هذا الجماع الذي لابد وأن يؤدي إلى استبعاد أي إمكانية للعب والألعاب. لكن النظرة الفاحصة كفيلة بإظهار وإبراز العكس تماماً. فلو كان ثمة أسلوب وروح للزمن[2] قد خرجا من رحم اللعب فهو

---

(1) Digoge.

(2) Zeitgeist.

ماجرى إبان منتصف القرن الثامن عشر. وبالنسبة للكلاسيكية الجديدة، فلطالما كرت الروح الأوربية راجعة إلى القديم الغابر كنبع تنهل منه المثل العليا والأفكار العظيمة، ساعية بذلك وراء اكتشاف ما يلائمها في الكلاسيكيات القديمة من حين إلى آخر. وكان على مدينة بومبي[1] أن تتجدد حيويتها بالتغذي على عناصر جديدة في عصر ينزع إلى الخمول والركود، فنرى تناسق الأنصاب ماثلاً أمامنا والشواهد المعمارية ونعومة الرخام والمرمر. إن كلاسيكية «آدم ويدجود وفلاكسمان»[2] قد خرجت من رحم اللمسة الرقيقة المفعمة باللعب والتي تمتع بها القرن الثامن عشر.

أما الرومانسية فلها من الأوجه العديدة قدر ما لها من تعدد الأصوات المعبرة عنها والناطقة باسمها. فإن نظرنا إليها كحركة أو كتيار ظهر حوالي عام 1750 فيتعين علينا أن نصفها كنزعة إرجاع الحياة الانفعالية والجمالية برمتها إلى ماض مثالي تليد كل ما فيه ضبابي غائم لا بنية فيه ومشحون بالغموض والرعب.إن تصوير ووصف هذا الفضاء المثالي للفكر هوعملية لعب في حقيقة الأمر. ومع ذلك فإن الرومانسية تنطوي على ما هو أبعد وأكبر.

(1) المدينة الرومانية القديمة التي دمرها الزلزال الشهير والتي تحمل اسم الإمبراطور الروماني بومبي (106–48 ق. م) الذي أقام الألعاب الرومانية لأول مرة ثم حذا حذوه الأباطرة الرومان بعد ذلك.

(2) Wedgwood and Flaxman.

فالرومانسية كما هو حالها بالفعل قد ولدت من رحم اللعب كواقع أدبي وتاريخي. لقد كتبت الرسائل المنسوبة إلى «هوراس والبول»* شهادة ميلاد الرومانسية. فعند قراءة المرء لها والتمعن فيها يتراءى له ما خفي وهو أن هذا الكاتب المرموق وأبا الرومانسية، إنْ قدر أن يكون لها أب، هو كاتب كلاسيكي صميم في آرائه ومعتقداته. فالرومانسية في مذهبه واعتقاده، وهو من نفخ فيها القلب والقالب أكثر من أي شخص آخر، هواية لا أكثر. لقد كتب «والبول» قصته «قلعة أوترانتو»[1] وهي النموذج الأول والمخيف من روايات الإثارة بخلفية من خلفيات العصور الوسطى وقد توزعتها الكآبة والسوداوية من ناحية والتقلب في المواقف والرؤى من ناحية ثانية.

إن الطُرف والتحف التي اختلقها وغالى في الحديث عنها عند تطرقه لوصف «تلة ستروبيري» أو «تلة الفراولة»[2] وعليّات المنازل فيه والتي حسبها «قوطية»، لم تكن أعمالاً فنية ولا آثاراً دينية في نظره وإنما كانت مجرد «عجائب» مثيرة للفضول لقد أسلم والبول زمام أمره، الشخصي تماماً لما دعاه بهتانا بالقوطية، وراح ينظر إليها باعتبارها تفاهة تستحق أن تزدرى إن آمن الآخرون بها. وما كان «والبول» في نزعته تلك إلا متلاعباً بالأمزجة والأهواء. وبالاتساق

---

* Horace Walpole.

(1) Castle of Otranto.

(2) Strawberry Hill.

مع الولع بالقوطية حظيت النزعة العاطفية بمكانها ومكانتها في الحياة والأدب الأوربيين. إن زمن هذه الحالة المزعزعة التي استمرت لربع قرن ونيف في عالم كان فكره وسلوكه بمنأى عن حساسية البطلات المنتحبات منفطرات القلب، لجدير بأن يقارن بمثال الحب العذري في القرنين الثاني عشر والثالث عشر. وفي كلتا الحالتين فإننا إزاء طبقة عليا بأكملها تتعاطى، فكراً وسلوكاً، نموذجاً مصطنعاً وشاذاً للحياة والحب. لقد صارت النخبة في القرن الثامن عشر، بالطبع، أكبر من نظيرتها الأرستقراطية - الإقطاعية القديمة- إذ انتظم في سلكها أفراد من قبيل «برتران دي بورن» وإلى أن نصل إلى «دانتي» ونحن نصادف النزعة العاطفية كواحدة من أوليات الحلقات والشلل الأدبية التي حلت فيها الطبقة الوسطى محل الأرستقراطية بصورة بارزة.

لقد حزمت الطبقة الوسطى ضمن متاعها الفكري سائر المثل الاجتماعية والتعليمية التربوية للعصر. ومع ذلك فإن المشابهات كانت من الوضوح بحيث لا تخفى. فكل العواطف الشخصية من المهد إلى اللحد كانت تتم في إطار قالب فني من نوع ما. ولعله لم يسبق في أي حقبة أن بات نعيم الزواج هو موضوع هذه النمذجة المحمومة، يليه في الاهتمام العام الحب المحروم المعذب والحب الذي يقاطعه الموت على حين بغتة. لكن وعلى عكس شعراء «التروبادور»

فإن الرومانسيين قد مزقوا وزيفوا مثلهم بأوضاع وأحوال مستمدة من الحياة «الواقعية»: فمن مشكلات التعليم التي كانت تتناولها الصحافة باطراد آنذاك، إلى العلاقات بين الوالدين والأطفال، إلى وجيب القلب وخفقانه في أسِرَّة المرضى، إلى الوصف المثير للشجن لحالات الحداد على الموتى، إلى الموت والفناء، لقد أصبح كل ذلك هو الغذاء العقلي اليومي لجمهور القراء.

فإلى أي مدى كانوا «جادين» في ذلك؟ وأيهما كان الأكثر تمرساً بأسلوب العصر والأعمق خبرة؛ أَهُم الإنسانيون أصحاب القرن الماضي أم الرومانسيون وذوو الإحساس المرهف من أبناء القرنين الثامن عشر والتاسع عشر؟ لا سبيل لإنكار أن «الإنسانيين»[1] كانوا الأكثر إيماناً والأشد تعلقاً بالنموذج الكلاسيكي كمعيار صالح عن أولئك المناصرين للقوطية المستغرقين في أضغاث أحلام ماض مشوش وغامض. عندما كتب غوته روايته[2] الزاخرة بالهياكل العظمية التي ترقص في باحة الكنيسة تحت ضوء القمر، إنما كان يلعب ولا شيء أكثر من ذلك. وبالرغم من ذلك فقد اختار العاطفيون في ظني أن يمعنوا في اتجاههم. إن أي نبيل هولندي من نبلاء القرن السابع عشر قام بارتداء ما تصور أنه «اللباس» القديم الغابر ليجلس أو يقف أمام

(1) Humanists.

(2) Totentanz

أحد المصورين فيرسم له صورة شخصية، إنما كان يعي جيداً أنه يتنكر في هيئة عضو مجلس شيوخ روماني. ولا جدال في أنه كان متمسكاً بنموذج الآداب والفضائل المدنية التي يدعو إليها تجار الثياب.

ولكن وعلى الرغم من أن غوته ولا شك كان يلعب في روايته المشار لها أعلاه، فإن قُراء «جولي وفرتر» -(أعمال أدبية لغوته) - حاولوا جادين أن يعيشوا وفقا للنموذج العاطفي المطروح في الرواية، وغالباً ما نجحوا في ذلك نجاحاً مدوياً (لدرجة أن بعض المحبين اليائسين من قراء غوته انتحروا متأثرين بانتحار فرتر بطل رواية آلام فرتر). وبمعنى آخر فإن النزعة العاطفية كانت في محاكاتها أكثر أصالة من الأطروحات الشيشرونية (نسبة إلى شيشرون الشاعر والخطيب الروماني المفوه) أو الأفلاطونية (نسبة لأفلاطون) التي سار في ركابها الإنسانيون ومن تبعهم في عصر الباروك. إن وقائع مثل أن يتحمس فيلسوف ذو ذهنية متحررة وبكل الجدية للعاطفة الجياشة السائدة في كتاب غروتزه «لعنة الأب»، أو أن يعمد غوته أو نابليون للإشارة إلى أوسيان عند القَسَم لما يبرهن على المضمون الذي نبغيه من وراء هذا الكتاب.

مع كل ذلك، ومهما يكن من أمر، فإن الجهود التي بذلت سعياً وراء أقلمة الحياة والأفكار مع الشيفرة العاطفية لم تذهب بعيداً وعميقاً كما قد يخيل إلينا إذ تكالبت حقائق ووقائع الحياة الفردية

والتاريخ المعاصر، بكل غلظتها وبكل السبل المتاحة، على دحض وتفنيد وتكذيب هذا النموذج. وكما لا يخفي على أحد من عارفي الحصاد الأدبي الخالص الذي جنته الحساسية العاطفية خاصة ما يتعلق منه بمشاهد الحياة العائلية المثيرة للشفقة وبصور الاستغراق في تأمل الطبيعة خاصة حين يسودها الغضب فتربّد وتكشر عن أنيابها، فهنا وهنا فقط ترتع النزعة العاطفية وتلعب كيفما شاءت. ولقد نلاحظ أنه كلما دنونا من عصرنا هذا يصبح من الصعوبة بمكان أن نقدر بصورة موضوعية قيمة بواعثنا الثقافية. إذ تتصاعد الشكوك حول ما إن كانت اهتماماتنا وشواغلنا منصبة على اللعب أم الجد، وتأتي تلك الشكوك مصحوبة بشعور مزعج وثقيل بالرياء والتظاهر الكاذب. ويبدو كما لو أننا على يقين من أمر واحد فقط ألا وهو أننا مراؤون مُدّعون.

لكن علينا ألا ننسى أن هذا التوازن المقلقل بين الجدية والإدعاء هو جزء رئيس لا يتجزأ من الثقافة على الدوام، وأن عنصر اللعب متغلغل في صميم كل الشعائر والأديان. لذا يتعين علينا دائماً الارتداد إلى هذا الالتباس المزمن الذي لا يقلق إلا في حالة وجود ظاهرة ثقافية لا تنتمي إلى الظواهر الثقافية الدينية الشعائرية. وليس ثمة ما يمنعنا من تفسير أي ظاهرة ثقافية تأخذ ذاتها بجدية ظاهرة وملحوظة على أنها ثقافة لاعبة، أي ثقافة يسودها اللعب. لكن

طالما أن الرومانسية والحركات الربيبة لها قد طلقا كل ما هو ديني وشعائري، فمن المحتم والذي لا مناص منه أنه عند تقييمنا النهائي لهذه النزعات أن تأخذ كل أنواع الالتباسات العويصة بتلابيب هذا التقييم.

لقد بدا القرن التاسع عشر وكأنه يضيِّق الخناق على اللعب؛ فقد سادت الاتجاهات المعاكسة على طول الخط لمفهومنا عن اللعب. وحتى إبان القرن الثامن عشر فإن الفلسفة النفعية، والنزعة الواقعية العملية والنموذج البورجوازي للرفاه الاجتماعي، تلك الاتجاهات التي حسمت أمر عصر الباروك، كل تلك قد استحوذت على المجتمع وخلّفت آثاراً عميقة عليه. ولقد فاقم من تلك النزعات ظهور الثورة الصناعية وفتوحاتها في مجال التكنولوجيا. لقد بات العمل والإنتاج هما النموذج والمثال، ثم استحالا إلى صنم العصر المعبود. وبدا كما لو أن أوروبا كلها قد ارتدت سترة عمال الغلايات. وقيض منذذاك للحضارة الغربية أن يغلب عليها ثلاثة طوابع، الوعي الاجتماعي والطموحات التعليمية وأحكام الفكر العلمي. ومع التطور المتعاظم للقوة الصناعية بدءاً من عصر البخار إلى عصر الكهرباء تفشى الوهم بأن التقدم مرهون باستغلال الطاقة الشمسية.

وكنتيجة لهذا الانفصام عند نخبتنا المثقفة انتشر في أوروبا هذا التصور الماركسي المعيب وآمن به الكثيرون، وهو التصور القائل

بأن القوى الاقتصادية والمصالح المادية هي ما يتحكم بمجرى العالم والتاريخ. إن هذا التقدير الهائل والمبالغ فيه للعامل الاقتصادي جاء مشروطاً بعبادتنا وتقديسنا للتقدم التكنولوجي، والذي كان هو ذاته نتاج العقلانية والنزعة النفعية بعد أن أزهقا روح كل ما هو غامض وأسطوري وأبرأا ساحة الإنسان من كل ذنب وخطيئة. لكنهما نسيا أن يحرراه من الحمق وضيق الأفق، وبدا أن الإنسان ليس صالحاً ولا قابلاً إلا لكي ينمذج العالم وفقا لنموذج ابتذاله وتفاهته. وهكذا نكون قد رأينا الوجه المظلم للقرن التاسع عشر. لكن التيارات العظمى للتفكير إبان هذا القرن - ومهما كانت زاوية النظر إليها - اجتمعت كلها على معاداة عنصر اللعب في الحياة الاجتماعية. ولم تسع الليبرالية من ناحيتها ولا الاشتراكية من الناحية الأخرى إلى رعايته وتنميته. لقد انخرطت النزعة العلمية التجريبية والعلم التحليلي والفلسفة والنزعات الإصلاحية والكنيسة والدولة والاقتصاديون، انخرطوا جميعهم في الجدية المحمومة التي وسمت القرن التاسع عشر. حتى الفنون والآداب، التي كانت في مبدأ أمرها وذات حين تُجسد الجذل والنشوة الرومانسية الخاصة، قد تآكلت داخلياً واستسلمت معتبرة رباطها التاريخي القديم مع اللعب أمراً لا يستأهل الاحترام والتوقير.

لقد خلت الاتجاهات الواقعية والطبيعية والانطباعية في سائر

الميادين الفنية والفكرية والأدبية والعلمية، وبقية هذه القائمة الكئيبة من الجماعات الفنية والأدبية، أقول: إن سائر هذه الاتجاهات قد تفوقت على غيرها وسوابقها من الاتجاهات في سائر العصور من حيث خلوها من روح اللعب. فلم يسبق في تاريخ العالم أن أخذ عصر ذاته بكل هذه الجدية العارمة، فكان أن توقفت الثقافة عن اللعب وأن يلعب الناس بها وفيها. فلم تعد الأشكال الخارجية معنية بأن تعطينا الملامح أو الخيالات، إن شئت، والتي يفترض أن يتسم بها أسلوب الحياة المثلى والأرقى. وليس ثمة عرض أكثر لفتاً للانتباه ودالاً على تدهور عنصر اللعب من اختفاء كل ما هو إبداعي وخيالي ومثير من ملابس الرجال بعد الثورة الفرنسية. فالسراويل الطويلة التي كانت آنذاك الزي النموذجي للفلاحين والصيادين والبحارة في بلدان عديدة - وكما نراها في صور عرض الكوميديادِلْ لارتي[1] وهو ضرب من العروض المسرحية الهزلية ظهر في إيطاليا إبان القرن 16 ويتميز بالارتجال وتقديم الشخوص الحمقى والبليدة - صارت موضة عند السادة، وتلازم معها نفش الشعر وتشعيثه الذي يعكس الجانب المثير للرثاء والتعاطف في تلك الثورة.

كما هيمن هذا النفش والتشعيث على تسريحات شعر النساء هن الأخريات كما نرى في الصورة الشخصية التي رسمها

---

(1) Commedia dell'Arte.

«شادو»[1] لملكة بروسيا لويزا. إن البدع التي سادت لحين من الزمن والتي أخذت أشكالا متطرفة من «العبثيّ» أو «اللا معقول» أو «الغرائبي» وفي هيئة الأردية العسكرية للحقبة النابليونية (باستعراضيتها ورومانسيتها وانعدام الناحية العملية فيها)، كل تلك الموضات المثيرة قُيض لها أن تذهب ريحها بانقضاء تلك الحقبة. فمنذ ذلك الحين وصاعداً غدت ملابس الرجال أقل ألواناً وأقل أشكالاً وأقل عرضة للتبديل والتغيير. ذلك أن السادة المتأنقين أبناء الأيام الخوالي الذين كانوا يرفلون ويتألقون في أردية الاحتفالات والمناسبات التي تتناسب وسمو مقامهم، قد أصبحوا بين عشية وضحاها مواطنين جادين. فمن زاوية مهنية تتعلق بالخياطة لم يعد السادة أصحاب الأناقة يلعبون دور البطل المغوار أو المحارب الجسور أو النبيل ذي الأصل الرفيع. ولم تعد القبعة التي تعلو رأسه ويتوج بها نفسه - كما يصح القول - إلا رمزاً للرزانة والرصانة. ولم يعد عنصر اللعب يفرض نفسه على ملابس الرجال إلا بأقل القليل من التطرف والغلو، كما في التنويعات التي لا تكاد تبين من تضييق للسراويل والياقات اللفاعة وحكاكات الفكين (الياقات المرتفعة حتى فكي الشخص)، هذه التنويعات ضئيلة قياساً على ما كان من طفرات، وقفزات الماضي البعيد.

(1) Schadow.

ثم أعقب ذلك اختفاء أي أثر للزينة والزخرفة لتخلُف مكانها - في أفضل الأحوال - ظلاً باهتاً لفخامة ذهبت إلى غير رجعة في ملابس الرجال المسائية. لقد انعدمت الألوان البهيجة والمبهجة تماماً، واستُبدلت الأقمشة والأنسجة الفخمة بقماش اسكتلندي أجرد كئيب صالح للخدمة الشاقة. أما الفراك (سترة رسمية طويلة مشقوقة الذيل) والذي كان بالأمس قطعة الملابس الأساسية في خزانة ثياب كل السادة المحترمين فقد أنهى حياة مهنية حافلة استغرقت قروناً طويلة من الزمن وآل إلى أن يصبح رداء الندلاء والسُقاة في الحانات والمقاهي وأزاحه المعطف من الوجود وإلى الأبد. وفيما عدا التنويعات التي تطرأ كل حين علي ملابس الرياضية، فإن أي تنويع حقيقي قد ولى وأنتهى. ولو أنك اخترت لسبب أو لآخر أن تظهر في أيامنا هذه وأنت مرتدٍ حلة من حلل عام 1890 فلسوف يعتبرك الناس في أحسن الأحوال زبوناً يروج لصنعة يدوية يقوم بها خياط شاذ التفكير وغريب الأطوار.

إن هذا الهبوط بمستوى ملابس الرجال وهذه الدمقرطة لها ليست أموراً غير ذات بال أو أهمية؛ ذلك أنها التعبير الأكمل عن الانقلاب الفكري والاجتماعي الذي أحدثته الثورة الفرنسية. أما ملابس النساء، أو بالأحرى والأدق ملابس السيدات رفيعات المقام (ذلك أن الطبقات العليا هي التي تجسد الحضارة في هذا المجال)

فإنها، بالطبع، لم تنجر وراء هذا النهج العام من المسخ والكآبة اللذين ابتليت بهما أزياء الرجال؛ فالعامل الجمالي والجذب الجنسي أساسيان هنا ما جعل تطور أزياء النساء يأخذ منحى آخر ويجري على صعيد مختلف. وترتيباً على ذلك، فإن كون تطور أزياء النساء قدتم على خطوط أخرى ليس هو المهم في حد ذاته. إنما الأمر المهم هنا، بالأحرى، أنه بالرغم من كل ما كيل من هجاء وذم للتطرف والحمق في كل ما يتعلق بأزياء النساء انطلاقاً من العصور الوسطى فصاعداً، فإنها وعلى امتداد تلك الفترة الزمنية الطويلة، قد مرت بانقلابات أقل بالقياس، ولم تشهد إلا أقل التجاوزات بالقياس إلى أزياء الرجال.

وفي هذا السياق ما علينا سوى أن نرجع بالذاكرة إلى الفترة الزمنية بين أعوام 1500م و1700م لنتأكد من حدوث تغييرات حادة ومتكررة في أزياء الرجال، في الوقت الذي لم تشهد فيه ثياب النساء إلا الاستقرار والثبات النسبيين. وهذا هو المتوقع، إلى حد ما، فأصول اللياقة وما ترتب عليها من تحاش للأزياء الفضفاضة الفاضحة أو القصيرة الكاشفة أو الحاسرة المبدية للمفاتن حالت دون أي تعديلات كبيرة في التشكيل الأساس لأزياء النساء: فقط هما التنورة التي تنسدل حتى القدمين والصدرة التي تغطي الجزء الأعلى من جسمها. ولغاية قرب انتهاء القرن الثامن عشر يمكننا أن

نشهد بداية فعلية لديناميكية «اللعب» على صعيد ملابس السيدات رفيعات المقام. وفي حين برزت التسريحات المبالغ فيها في عصر «الروكوكو» لأول مرة، فإن روح الرومانسية ظلت تسري في الألبسة النسائية الطويلة الفضفاضة، وفي سيماء النساء المثير للأسى، وفي شعرهن المسترسل المنساب، وفي أذرعهن العاريات وفي الكشف عن الكاحلين وغير ذلك.

ومن الغريب اللافت أن مقورات الصدر الكاشفة عن النحور قد سبقت الأذرع العاريات بقرون عديدة، ذلك مانعرفه من خلال الشجب والمناهضة الواردين.بمؤلفات الدعاة الأخلاقيين في العصور الوسطى. أما في فترة حكم «الديركتوار» (إبان الثورة الفرنسية) وما تلاها فإن أزياء النساء تقدمت أزياء الرجال بأشواط كبيرة سواء في تواترها أو في مدى التغييرات التي طرأت عليها. كما لم يشهد الزمان على امتداده – ما لم نجد ضالتنا في العصور القديمة الغابرة – مثل تلك التنورات المثبتة بالأسلاك لتحتفظ بانتفاخها والتي برزت للوجود في العام الميلادى 1860 وما تلاها من اصطناع الأرداف النسائية المستعارة. ومع بزوغ القرن العشرين اتخذ تيار الموضة النسائية مساراً آخر ووجهة أخرى وأعاد لملابس النساء بساطة وطبيعية لم يعرفهما العالم منذ عام 1300 ميلادية.

الفصل الثاني عشر

عنصر اللعب في الحضارة المعاصرة

من الأفضل ألا نضيع الوقت في المجادلة حول المقصود بـ«المعاصرة»، فمن نافلة القول إن كل زمن نتحدث عنه قد أصبح بالفعل تاريخاً ماضياً، ماضياً يتلاشى في خلفية المشهد كلما ابتعدنا عنه وتراجعنا. فالظواهر التي يحيلها الجيل الأصغر دائماً «للأيام الخوالي» هي بالنسبة لمن يكبرهم جزءاً لا يتجزأ من «زمنهم وأيامهم»، ولا يعود ذلك لمجرد أن الأجيال الأسبق تختزن ذكريات شخصية تتعلق بتلك الأيام والأزمنة ولكن لأن ثقافتهم لم تزل تتشارك وتتفاعل مع تلكم الأيام والأزمنة. وهذا التباين في الشعور بالزمن لا يعتمد بالأخص على الجيل الذي يتصادف أن ينتمي إليه الفرد منا بقدر ما يعتمد على مدى إلمام الفرد منا بمجريات الأمور قديمها وحديثها. إن عقلاً ذا حصيلة تاريخية مركزة يمكنه أن يعكس في مرآة أفكاره عما هو «حديث» و«معاصر» قطاعاً من الماضي أكبر بكثير مما يتراءى لعقل لا يعيش إلا حدود اللحظة بما تنطوي عليه من قلة التبصر والبصيرة. وبهذا المعنى، ومن هذا المنظور، فإن الحضارة المعاصرة في رأينا تتغلغل عميقاً في طوايا القرن التاسع

عشر. والسؤال الذي نطرحه على أنفسنا هو: إلى أي مدى لازالت الحضارة التي نعيش في كنفها تُطوِّر من أشكال اللعب وقوالبه؟ وإلى أي مدى تهيمن روح اللعب على حياة من يتشاركون هذه الحضارة؟ لقد أضاع القرن التاسع عشر، كما سبق ولاحظنا، الكثير من عناصر اللعب التي ميزت العصور الأسبق.

فهل تم رأب هذا الصدع أم أنه قد ازداد واستفحل؟ قد يبدو من الوهلة الأولى أن ظواهر بعينها في الحياة الحديثة قد عوضتنا عن فقدان أشكال اللعب المتعددة، حيث اتسع باطراد نطاق الرياضة والمسابقات الرياضية كوظائف اجتماعية، ولازالت الرياضة تكتسب ميادين جديدة كل يوم وطنياً وعالمياً. وكما بينا من قبل فإن منافسات المهارة والقوة والمثابرة اتخذت مكان الصدارة في كل الثقافات والحضارات سواء ارتبطت بالديني الشعائري الطقوسي أم مورست على سبيل التسلية والاحتفال. لقد انحصر اهتمام المجتمع الإقطاعي في المبارزة، أما بقية الألعاب فقد كانت أشكالاً للاستجمام الشعبي لا أكثر. أما الآن فإن المبارزة بخلفيتها الدرامية الصارخة وهالة الزينة الأرستقراطية التي كانت تحفها وتحيط بها لا يمكن أن تدخل في عداد الألعاب الرياضية. لقد أصبحت تحقق وظيفة من وظائف المسرح. وهو مسرح لا يهتم به ويشارك فيه إلا نفر ضئيل من أفراد الطبقة العليا. وتعود تلك الأحادية في الحياة

الرياضية بالعصور الوسطى - وإلى حد بعيد - لما كان للكنيسة من نفوذ وتأثير كبيرين. فالمثل العليا المسيحية لم تدع لممارسة الرياضة المنظمة وتدريبات التنمية الجسدية إلا فسحة ضئيلة، عدا ما يتصل بالتربية المسيحية التهذيبية.

وعلى المنوال نفسه، فإن عصر النهضة يعطينا نماذج وفيرة من التدريبات على اللياقة الجسمية لتحقيق الكمال الجسمي، لكنها ممارسات أفراد لا مجموعات ولا طبقات. ومهما يكن من أمر، فإن التشديد الذي دعا إليه الإنسانيون في مجال التعليم والمعرفة النقلية تضمن النزوع إلى تأييد نظرة الحطّ من شأن الجسد مثلما هو حال الفورة الأخلاقية والعقلانية المفرطة للإصلاحيين في عهد الإصلاح وعهد مناهضة الإصلاح. وعلى ذلك فقد منعت القوى المحافظة الاعتراف بالألعاب الرياضية والتمارين الجسدية كقيم ثقافية وحضارية ذات شأن حتى غروب شمس القرن الثامن عشر. ولقد تواصلت، بالطبع، أشكال وقوالب التنافس الرياضي عبر العصور. وعلى نحو ما فإن ألعاب القوة والسرعة هي الجوهر في أي منافسة رياضية، كما في مسابقات العدو ومباريات التزلج، وسباقات الخيول والعربات، ورفع الأثقال والسباحة والغوص والرماية.... إلخ.

ومع أن البشر قد مارسوا تلك الفعاليات منذ فجر التاريخ، فإن

هذه الرياضات لم تأخذ من طابع الألعاب المنظمة إلا أقل القليل. ومع ذلك فإنه لن يتردد أحد، ممن يأخذ في اعتباره مبدأ الصراع الذي ينفخ في تلك الألعاب الحياة، في احتسابها رياضات بالمعنى الذي نقصده بكلمة اللعب، وهو الأمر الذي نعتبره، كما سبق ولاحظنا خطيراً بالفعل إلى حد كبير. وعلى كل، فثمة أشكال أخرى من المنافسة تطورت بصورة طوعية إلى «رياضات» وألعاب ألا وهي ألعاب الكرة. إن ما يعنينا الآن هو هذا الانتقال من المتعة الموسمية إلى منظومة الأندية المؤسسية والمباريات المنظمة. تُطلعنا اللوحات الزيتية الهولندية لحياة القرن السابع عشر على نماذج لمواطنين عاديين وفلاحين منهمكين في لعبة الجولف خاصتهم آنذاك، لكن وعلى حد علمي، فلا ذكر لألعاب رياضية نظمتها أندية أو مباريات لعبت بصورة منظمة ومُجْدوَلة. فمن الواضح أن منظمة مستقرة من هذا النوع تظهر تلقائياً حين يكون ثمة مجموعتان من الناس تلعب إحداهما ضد الأخرى.

إن مسابقات وألعاب الكرة الكبرى – على الخصوص – تتطلب وجود فرق دائمة، ومن هنا يبدأ تاريخ الرياضة الحديثة. لقد بدأ الأمر بصورة تلقائية عندما كانت قرية تلعب ضد قرية أخرى، ومدرسة ضد مدرسة أخرى، قسم من إحدى البلدات ضد قسم آخر... إلخ. وإن كان من المفهوم إلى حد كبير أن الفعاليات الرياضية الحديثة قد

انطلقت في إنجلترا في القرن التاسع عشر، فإن ذلك لا يعني تحديداً أن النزعة العقلية الأنجلوساكسونية هي العلة وراء ذلك. على الرغم من أنه لا جدال في أن تركيبة الحياة الإنجليزية قد لعبت دوراً كبيراً في ذلك الصدد؛ فلقد أذكت نظم الحكم المحلي الإنجليزية روح الوحدة والتضامن بين الإنجليز. كما سنحت الفرصة وألحت الحاجة للقيام بالتدريبات البدنية في غياب التدريب العسكري الإجباري. واتخذ الطابع المميز للتعليم الإنجليزي السير في الاتجاه ذاته، وأخيراً فإن جغرافية إنجلترا وطبيعة أرضها، من المسطحات الكبيرة إلى الحدائق العامة المنتشرة في كل مكان، قدمت أفضل ساحات اللعب وأكمل المضمارات التي يمكن تصورها والتي لا غنى عنها مما كان له عظيم الأثر في هذا المجال. وهكذا باتت إنجلترا مهد وبؤرة الحياة الرياضية الحديثة.

ومنذ انقضاء الربع الأخير من القرن التاسع عشر، راح الناس ينظرون إلى الألعاب في قناعها الرياضي بجدية ملحوظة. وأمست قواعد الألعاب أكثر صرامة وإحكاماً. وأفردت للرياضات سجلات على مستوى من الإتقان والسرعة وطول المدى لم يكن أحد ليتصورها من قبل. ولعل الجميع على علم بما كان يصدر من نشرات رياضية بديعة اعتباراً من النصف الأول من القرن التاسع عشر، تلك النشرات التي كانت تمتلئ بصور لاعبي الكريكيت وهم يعتمرون

قبعاتهم المميزة. أفلا يعبر ذلك عن صميم الموضوع؟ وفي الوقت الراهن ومع تزايد وتيرة التنظيم وتوحيد التنسيق الرياضي فلا مناص من فقدان بعض من مزايا اللعب البريء الخالص، ويتجلى ذلك فيما نراه من التمييز الرسمي بين الهواة والمحترفين أو بين «سادة الألعاب واللاعبين» كما اعتادت وسائل الإعلام أن تقول عن قصد وعمد. ويعني ذلك أن جماعة اللعب تلفظ أو تضع جانباً أولئك الذين لم يعد لعبهم لعباً، وتضعهم من حيث المكانة في وضع أدنى اجتماعياً من اللاعبين الحقيقيين وإن كانوا الأعلى كفاءة.

إن روح المحترفين من اللاعبين لم تعد هي الروح الحقة للعب، إذ باتت تفتقد العفوية وصفاء البال مما أثر على الهواة بالمثل فراحوا يعانون من الشعور بعقدة النقص. وراح كلا المحترفين والهواة يدفعون الرياضة أبعد فأبعد عن مجال اللعب الحقيقي حتى صارت عملاً قائماً بذاته: فلا هي باللعب ولا هي بالجد. وتحتل الرياضة في الحياة الاجتماعية الحديثة مكاناً يجاور مثيلاتها من العمليات الثقافية، ولكنه بالمثل مقصي عنها. على حين كانت المنافسات الكبرى في الثقافات والحضارات القديمة الغابرة – وعلى الدوام – جزءاً لا يتجزأ من الاحتفالات الدينية وأمراً لا غنى عنه كفعاليات دافعة للصحة العامة وجالبة للسعادة الاجتماعية. ولما كان الرباط الديني قد تمزق تماماً فقد تحولت الرياضة إلى عمل «وثني» و«غير

ديني» من كافة الوجوه ولم يعد لها ما يربطها بتركيبة المجتمع على أي نحو كان، خصوصاً عندما تفرضها الدولة.

إن مقدرة التقنيات الاجتماعية الحديثة في عمل الاستعراضات الجماهيرية الضخمة بما تتضمنه من العروض الكبيرة مظهرية الطابع في ميادين الرياضة لا يمكنها تعديل الحقيقة الساطعة بأنه، لا مسابقات الأولمبياد ولا الألعاب الرياضية المنظمة في الجامعات الأمريكية ولا المنافسات الدولية ذات الصخب الإعلامي، بمقدورها – ولو في أدنى الحدود – أن ترتفع بالرياضة إلى مستوى الفعالية الثقافية الحضارية الخلاقة. ومهما كانت الأهمية التي يعلقها على الرياضة الآن اللاعبون أو جماهير المشاهدين فإن الرياضة على العموم تبقى عملاً عقيماً. لقد دخل عامل اللعب القديم في حالة ضمور وذبول تامين على التقريب. ولعل هذه النظرة تجري عكس تيار الشعور الشعبي في أيامنا هذه، هذا الشعور الذي يحيط الرياضة بهالة من التأليه والتمجيد باعتبارها عنصر اللعب في إطار حضارتنا الراهنة. ومع ذلك، فإن هذا الشعور الشعبي هو شعور خاطئ. وعندما نشدد على وجود نقلة حاسمة في اتجاه المزيد من الجدية والجد فإننا نود أن نوضح بجلاء أن هذه النقلة قد أصابت بعدواها الألعاب غير الرياضية التي تتمحور حول الحساب الدقيق والتروي الفائق مثل لعبة الشطرنج وبعض ألعاب الورق.

ويعد الكثير من ألعاب الرقاع (الطاولة) معروفاً منذ أزمنة بعيدة، وبعضها يعود إلى زمن المجتمعات البدائية، مما أضفى عليها أهمية عظمى مردها الأساسي إلى ما يلازمها من طابع الحظ والاتفاق. وسواء أكانت ألعاب حظ أو مهارة فإنها كلها تنطوي على عنصر الجدية، فلا مجال هنا لمزاج اللعب المرح، خاصة في ألعاب مثل الشطرنج والداما ونرد الطاولة حيث يكون فيها الحظ في حده الأدنى. ومع ذلك فإن سائر هذه الألعاب تندرج ضمن تعريف اللعب كما سقناه في الفصل الأول من كتابنا. ولقد بسطت الدعاية والإعلان يدها في عهد قريب جداً على تلك الألعاب وألحقتها برياضات المسابقات عن طريق إجراء البطولات العامة، والمنافسات العالمية، وتوثيق السجلات، وتخصيص الصفحات الإخبارية في المجلات والجرائد التي تكتب عنها بلغة ذات أسلوب أدبي خاص، أقل ما يقال فيه أنه مثير للسخرية في نظر من يجهل طبيعة هذه الألعاب.

وتختلف ألعاب الورق عن ألعاب الرقاع في أنها لا تفلح في استبعاد عامل الحظ تماماً. ومادام الحظ مهيمناً فيها إلى هذا الحد فإنها تقع ضمن نطاق القمار وبهذا الاعتبار لا تعود صالحة للقيام بها في الأندية والمنافسات العامة. ومن ناحية ثانية، فإن ألعاب الورق التي تتطلب تروياً وتدقيقاً ذهنياً تترك أمام اتجاهات الناس التضامنية الاجتماعية مجالاً واسعاً وفسحة كبيرة. ومن الغريب اللافت أن

يصاب هذا الميدان بالذات من بين ميادين اللعب بآفة التحول نحو الجدية وما فوقها. فمنذ أن كانت هناك ألعاب مثل الأومبر (ضرب من ألعاب الورق) والكَدْريل (لعبة ورق الشَّدة يلعبها أربعة أفراد) وحتى ظهرت ألعاب مثل الهويست (نوع من أنواع لعب الورق والشدة) والبريدج، مرت هذه الألعاب بالعديد من التنقيحات المتتالية لكن البريدج وحده هو الذي حظي بطرائق فنية واجتماعية حديثة جعلت منه سيد هذه الألعاب. لقد أحالت حيازة الأفراد لأدلة وكتيبات البريدج وكذا نظم التدريب والاحتراف هذه اللعبة إلى عمل احترافي بالغ الجدية. وفي مقالة حديثة بإحدى الصحف قدر الكاتب الحصيلة السنوية للزوجين كالبرتسون (لاعبا بريدج) بأكثر من مائتي ألف دولار.

ومن غرائب الأمور، أنه في مقابل الطاقة الذهنية الهائلة التي تهدر في هذه الصرعة العالمية المسماة بالبريدج فإن العائد تافه لا يؤبه له ولا يزيد عن تبادل لمبالغ جد ضئيلة من المال نسبياً. أما المجتمع في عمومه، فإنه لا يجني من وراء هذه اللعبة العقيمة وهذا النشاط العبثي اللاجدي أي خير على الإطلاق ولا يصيبه بالمثل أي ضرر واضح على الإطلاق. ويبدو لي من العسير أن نعتبر البريدج من ألعاب أوقات الفراغ التي تؤدي إلى نوع من الاستجمام.فهي ليست استجماماً رفيعاً بالمعنى الذي كان يقصده أرسطو حين سك

هذا المصطلح[1] الذي تطرقنا إليه آنفاً. إن الحذق والبراعة الملازمين للبريدج هما امتياز عقيم، ذلك أنهما يرهفان الملكات الذهنية في صورة أحادية بدون أن يضيفا إلى الروح ويغذياها على أي نحو كان، أو لم يكن من الأفضل استغلال هذه الطاقة الذهنية في أعمال ذات نفع أعم بدلاً من تبديدها وإهدارها على هذا النحو. قصارى ما يمكن قوله، في اعتقادي، أنها ما كانت لتستغل إلا في ما هو أفظع وأسوأ مآلاً. إن وضعية لعبة البريدج في المجتمع الحديث تشير وبكل الوضوح إلى تزايد هائل في عنصر اللعب في أيامنا هذه. لكن المظاهر خداعة. فحتى يلعب الإنسان لعباً حقيقياً، عليه أن يلعب كطفل. فهل بوسعنا أن نجزم أن شيئاً كهذا هو الحاصل في حالة لعبة بارعة وحاذقة مثل لعبة البريدج؟ وإن جاءت الإجابة بالنفي فإن المزية التي تلازم هذه اللعبة تكون قد انتفت عنها إلى الأبد.

إن محاولة تقييم محتوى اللعب في معمعان فوضى الحياة الحديثة على وشك أن يفضي بنا لاستنتاجات متعارضة. إذ إننا في حالة الحديث عن الرياضة نكون إزاء نشاط يتمسح باسم اللعب لكنه في واقع الأمر يتخفى وراء مستوى عال من التنظيم التقني والتمرس العلمي حيث تكون روح اللعب الحقة معرضة للإقصاء والانتفاء. وفي مواجهة هذه النزعة وفي اتجاه الجدية القصوى، بالرغم من ذلك

---

(1) Diagoge.

فثمة ظواهر تشير إلى الاتجاه المعاكس، وثمة فعاليات بعينها لا يبرر وجودها سوى السعي وراء المنافع المادية، تلك التي لم يكن لها من ملامح اللعب شيء في مراحلها الأولية لكنها طورت ما يمكن أن نطلق عليه تجاوزاً أشكال لعب كخاصية ثانية لها. فالرياضة والألعاب الرياضية قدمت لنا اللعب المتيبس في جديته وإن ظللنا نشعر مع ذلك فيه بطابع اللعب، لكننا الآن في مواجهة أعمال تجارية جادة تتدنى إلى مستوى اللعب لكنها مع ذلك تبقى أعمالاً تجارية جادة. إن هاتين الظاهرتين تربطهما معاً العادة الصراعية القوية التي لازالت تبسط نفوذها الشامل وإن في صور أكثر تنوعاً عن ذي قبل.

إن قوة الدفع التي يحظى بها هذا المبدأ الصراعي والتي يلوح لنا أنها تعود بالعالم في اتجاه اللعب تنبع في الأساس من عوامل خارجية مستقلة عن الثقافة الخالصة، ألا وهي ثورة الاتصالات والتي جعلت الاتصال والتواصل على مختلف أنواعهما وضروبهما في متناول البشرية في مجموعها. لقد أذكت التكنولوجيا ووسائل الإعلام والدعاية، في كل مكان، نار الروح التنافسية وأججتها وغذتها بوسائل الإشباع على نطاق لم يسبق له نظير. وبالطبع فإن المنافسة التجارية لا تنتمي بحال إلى قوالب وأشكال اللعب الديني الغابر سحيق القدم. إذ إن هذه المنافسة قد برزت للوجود حين شرعت التجارة في خلق مجالات للنشاط الاقتصادي يسعى الجميع من

خلالها إلى التفوق على جيرانهم وتخطي كل ما يفعلونه. وسرعان ما أدى التنافس التجاري إلى تحديد قواعد إجبارية ملزمة أو ما نطلق عليها اصطلاحاً اسم الأعراف التجارية. ولقد ظلت هذه الأعراف بدائية في جوهرها إلى عهد قريب جداً، إلى أن قويت شوكتها مع هبوب الموجة الحديثة من الاتصالات والدعاية والإحصاءات، وبطبيعة الحال فقد دخل عنصر اللعب إلى حد ما في المنافسة التجارية في مرحلة زمنية أسبق. ولقد حفزت الإحصاءات المنافسة التجارية عن طريق فكرة سبق لها أن ظهرت أصلاً في نطاق الحياة الرياضية، وأعنى بذلك تحديداً السجلات التجارية.

وكلمة «السجل» تشير كما يبين اللفظ إنها كانت مجرد مذكرة، أو مدونة موجزة، يخربشها صاحب الحانة على جدران حانته معلناً من خلالها أن فلاناً أو علاَّنا من السائقين أو المسافرين كان أول الواصلين بعد أن قطع كذا أو كذا من أميال السفر. ولم تلبث إحصاءات التجارة والإنتاج أن أفلحت في إنفاذ العنصر الرياضي في الحياة الاقتصادية. وكنتيجة لذلك، أصبح ثمة وجه رياضي لكل انتصار تجاري أو تكنولوجي؛ فهناك ما يسمى بأعلى معدلات البيع، وأقصى درجات الحمولة، وأسرع وتائر العبور، وأقصى معدلات الارتفاع.... إلخ هذه المسميات. وهنا يتراءى عنصر مثير للتندر والسخرية صار على حين غرة، مستفيداً كل الاستفادة

من الاعتبارات النفعية إذ راح الخبراء يبشروننا بأن الوحدات الأقل حجماً كالبواخر والطائرات الأقل ضخامة... إلخ، هي الأكثر كفاءة على المدى الطويل. لقد صارت الأعمال التجارية لعبة من الألعاب. وبلغ الأمر مداه بأن عمدت بعض من جهات الأعمال الكبرى إلى غرس روح اللعب في العاملين لديها لترفع من معدلات الإنتاج.

وها هنا نرى الاتجاه وقد انعكس فأصبح اللعب عملاً تجارياً. يتحدث أحد قادة الفرق الصناعية ممن منحتهم «أكاديمية روتردام للتجارة» الدرجة الفخرية فيقول: «منذ أن دخلت مجال العمل للمرة الأولى أدركت أن ثمة سباقاً بين الفنيين وبين قسم المبيعات؛ فالفنيون معنيون بإنتاج وحدات وسلع ليس في وسع قسم المبيعات تصريفها على الإطلاق، في الوقت الذي يجهد العاملون في قسم المبيعات أنفسهم في تصريف وبيع الكثير والكثير من المنتجات بحيث لا يستطيع الفنيون مجاراتهم في السباق. ولقد دأب الجميع على استمرار هذا السباق على الدوام: تارة يكون السبق للفنيين وأخرى للعاملين بالمبيعات. ولم يحدث قط أن اعتبر أخي أو أنا العمل التجاري وظيفة بل لعبة نؤديها على الدوام، وهي الروح التي طالما تطلعنا دائماً إلى غرسها في نفوس الصف الثاني من العاملين». بالطبع علينا أن ننظر إلى هذا الكلام بشيء من التحوط والتحفظ. ومع ذلك فثمة العديد من المؤسسات التي تعنى عناية فائقة بتشكيل

روابطها الرياضية بل وتعمد إلى تشغيل العمال وفقاً لقدراتهم الرياضية في كرة القدم مثلاً، وليس وفقاً لصلاحيتهم للعمل.

ومجدداً تدور العجلة في ذات الاتجاه ويمضي السهم نحو الهدف المحدد. ومن الأعقد أن نحدد وجود عنصر اللعب في الفن المعاصر عنه في التجارة المعاصرة. فلقد اجتهدنا في الفصل العاشر من هذا الكتاب في أن نوضح للقارئ أن ثمة مسحة بعينها من اللعب غائبة بالفعل عن عملية إبداع و« إنتاج» الأعمال، وتجلى هذا بأقصى قدر من الوضوح فيما يتعلق بالفنون الإلهامية أو فنون «الموسيقى»، التي يعد عنصر اللعب القوي بالنسبة لها أساسياً وجوهرياً ولا غنى عنه. أما في الفنون التشكيلية فقد أدركنا مدى ارتباط حس اللعب فيها بكل أشكال الزخرفة والتزيين، وبمعنى آخر، فإن وظيفة اللعب لا تؤدي عملها إلا إن تحرك العقل واليد بأقصى ما يمكنهما من الحرية والانطلاق. وفوق هذا وذاك. فإن هذه الروح تؤكد ذاتها في التحف الفنية والتماثيل المعروضة خصوصاً الموصى بها، وكذلك في الأعمال التي تتطلب البراعة الفائقة، وفي الرهان والمراهنة على المهارة والقدرة. والسؤال الذي يطرح نفسه الآن هو ما إذا كان عنصر اللعب في الفن قد أضحى أشد قوة أو بات وقد نال منه الضعف والوهن منذ نهاية القرن الثامن عشر.

لقد أفلحت عملية دائبة امتدت لقرون كثيرة في تحريف وظيفة

الفن وفي توجيهه شيئاً فشيئاً ليغدو وظيفة حرة ومستقلة يقوم بها أفراد يُسموَّن بالفنانين. وكان من علامات هذا التحرير انتصار القماش المؤطر والمعد للرسم الزيتي (اللوحات الزيتية) على ما عهدناه من اللوحات البارزة والجداريات، وبالمثل غلبة المطبوعات على المنمنمات وزخرفة المخطوطات بالذهب أو الفضة. وثمة تحول مشابه عمّا هو اجتماعي إلى ما هو فردي طرأ عندما أرتأى الناس في عصر النهضة أن المهمة الرئيسية للمعماريين ليست بناء الكنائس والقصور بل في بناء المباني السكنية والمنازل، ليست في عمل الأروقة المهيبة لكن في تنفيذ وتصميم قاعات الاستقبال وحجرات النوم. لقد صار الفن أكثر التصاقاً بالناس، لكنه في الوقت ذاته بات أكثر انعزالاً، لقد أمسى عملاً موكولاً للأفراد ورهناً بأذواقهم. وعلى المنوال ذاته تجيء موسيقى الحجرة والأغاني التي يتم نظمها خصيصاً لإرضاء الأذواق الشخصية والتي راحت تزيح من طريقها وتتجاوز الأشكال العامة للفن من حيث الأهمية وغالباً من حيث شدتها التعبيرية.

وبالاتساق مع هذه التغييرات في الشكل طرأ تغير أعمق غوراً على وظيفة وتذوق الفن. وتدريجياً تم التسليم بهذا التغيير واعتبر الفن عملاً ذا طبيعة مستقلة وقيمة ثقافية رفيعة. فإن انتقلنا للقرن الثامن عشر فقد احتل الفن مكانة ثانوية في سلم القيم الثقافية. لقد

كان الفن آنذاك مجرد حلية فائقة تميز حياة النخب المحظوظة. وكان التذوق الجمالي متعالياً شأنه وقتها كشأنه الآن، غير أنه كان يقدم من خلال مفاهيم التعلق الديني أو كلون من ألوان الفضول وحب الاستطلاع الذي من شأنه تحويل الانتباه وتشويشه. لقد كان الفنان آنذاك حِرفياً وفي غالب الأحيان خادماً أو تابعاً في حين كان العلماء والمفكرون قد حققوا لأنفسهم مكانة بين صفوف الطبقات المترفة المتنعمة. لقد بدأ التحول الكبير في أواسط القرن الثامن عشر نتيجة لدوافع جمالية جديدة أخذت المنحى الرومانسي والكلاسيكي من حيث الشكل، إلا أن التيار الرومانسي كان هو الأغلب والأقوى. وبهذين الجناحين معاً عمّ في أجواء أوروبا تيار غير مسبوق من التذوق الفني زاد من حميته وتأججه أنه كان يخدم الدين، ومن خلال التبعية له. وتلك بالخصوص واحدة من أهم مراحل تاريخ الحضارة. يتعين علينا أن نتجاوز الفصول الكاملة لقصة هذا التمجيد للفن والتعبد له، وقصارى ما يمكن فعله الآن هو إيضاح أن نهج مناصرة الفن قد جرى دون تقطع من أول ڤينكلمان لغاية راسكين وما بعدهما.

لقد ظلت عبادة الفن والعلم بأسراره وكوامنه امتيازاً لا يحتكره سوى القلة. وما إن شارف القرن التاسع عشر على نهايته حتى غدا التذوق الفني في متناول القطاعات العريضة من بسطاء المتعلمين

جراء انتشار التصوير الفوتوغرافي. لقد صار الفن ملكية عامة وأصبح حب الفن صيحة اجتماعية. ووجدت فكرة اعتبار الفنان كائناً من الكائنات الخارقة قبولاً واسعاً وغمرت الجماهير من سواد الناس موجات التعالم الفني العاتية. وفي الوقت ذاته أفضى التوق العارم إلى الأصالة إلى مسخ وتشويه الدافع الإبداعي. لقد ألقى هذا التدافع والتكالب المستمرين وراء أشكال جديدة وغير معهودة في الفن، ألقى الفنَّ من أعلى منحدر الانطباعية الشاهق إلى سفح الامتلاء الأجوف والتزيدات العقيمة للقرن العشرين، وأصبح الفن أكثر عرضة وقابلية للتأثيرات الضارة التي أفرزتها تقنيات الإنتاج الحديثة مما عليه حال العلم. فثمة الميكنة، والإعلان والدعاية، والمتاجرة بالأحاسيس والأذواق، تلك التي أصبح لها سلطان قويعلى الفنون حيث إنها تعمل في خدمة السوق وفي حوزتها كل إمكانات التقنيات المتاحة.

وبطبيعة الحال، فإن ظروفاً كهذه لا تخوّلنا الحديث عن عنصر اللعب في الفن المعاصر. ذلك أن الفن في القرن الثامن عشر – على التحديد – وباعتباره عاملاً ثقافياً قد فقد من مسحة اللعب أكثر مما استحوذ عليه من كافة الوجوه وعلى كافة الأصعدة. لكن السؤال هو: هل كانت النتيجة في المحصلة النهائية ربحاً أو خسارةً؟ وهنا يجد المرء منا نفسه مدفوعاً للشعور، كما سبق لنا فيما يتعلق

بالموسيقى، بأن من حسن طالع الفن ألا يكون واعياً كل الوعي بمعناه ومغزاه وبهذا الجمال الذي يبدعه. إذ إنه عندما يصبح الفن واعياً بذاته وبمقاصده كل الوعي أي بجماله وامتيازه فإنه يكون عرضة لخسارة الكثير من براءته الطفولية الخالدة. ومن ناحية أخرى، يتعين الإقرار بأن عنصر اللعب في الفن قد تعضد موقفه وقوي شأنه جراء التسليم بأن الفنان والفنانين لا تجري عليهم السُنَن التي تجري على البشر العاديين. فلقد أحاطت بالفنانين كأفرادٍ خارقين للعادة هالات المهابة باعتبارهم كذلك. ولكي يستمتع الفنان بتفوقه وامتيازه حتى الثمالة يتطلب الأمر أن يحيط به جمهور يوقره أو حلقة من النفوس المريدة، ممن يخلعون عليه من صنوف المهابة المطلوبة والصادرة عن بعض الفهم لما يقوم به في مقابل ما تتشدق به الجماهير العريضة من عبارات فارغة وكلام أجوف.

لقد أصبح الفن اليوم، كما كان بالأمس البعيد، يتطلب قدراً من النخبوية والتخصص. لقد أصبح من المألوف أن تتعهد كافة النخب بما يلي: إننا نحن زمرة كذا، نوافق على التعهد بكذا وكذا من أجل هذا أو ذاك، وعلى ذلك فإننا وما دمنا نفهم كذا وكذا فإننا ملزمون بحبه وإحاطته بالرعاية والإعجاب. وبكلمات أخرى فإن النخب الفنية تتطلب مجتمعاً لاعباً يتشرب كل ما لديها من أسرار وأحاج وألغاز. وحيثما صادفتنا لافتات شعارية تنتهي بلاحقة المذهبية (آى،

أس، أَم)[1] أو «الحروف الإنجليزية التي تستخدم في نهايات الكلمات الدالة على المذاهب الفنية..إلخ» فإننا على الطريق الصحيح نحو مجتمع اللعب والألعاب ولا ريب. إن آلة الدعاية الحديثة بجعجعتها النقدية الفنية الفارغة وبحديثها المتكرر عن المعارض الفنية، وبالمحاضرات التي تلقى هنا وهناك تعد من عوامل إعلاء طابع اللعب بالنسبة للفن. وإنه لأمر مختلف كلياً أن نحاول تحديد محتوى اللعب في العلم الحديث حيث تواجهنا صعوبة جوهرية.

في حالة تعاطينا مع الفن فإننا قد اعتبرنا اللعب مُعْطى أولياً من معطيات التجربة الإنسانية بمقدار مقبول عامة، لكن عندما يتعلق الأمر بالعلم فإننا مضطرون، وعلى الدوام إلى التخلي عن تعريفنا لهذا المقدار، ويتعين علينا أن نضعه موضع المساءلة من جديد. فلو أننا طبقنا على العلوم التعريف الذي توصلنا إليه عن اللعب باعتباره «نشاطاً ذا مغزى يتم ضمن حدود زمانية ومكانية وطبقاً لقواعد ثابتة»، لتوصلنا إلى نتيجة مذهلة وصادمة مفادها أن كل فروع العلم والمعرفة هي صور وقوالب من اللعب على كثرتها ذلك أن كل فرع يختص بمجال خاص لا يتعداه إلى غيره ومقيد بقواعد منهجية صارمة. بيد أنه لو تمسكنا بكافة مفردات تعريفنا فإننا، وعلى الفور، ندرك أنه لكي نسمي نشاطاً ما لعباً أو ألعاباً فالأمر عندئذ يتطلب ما

---

(1) Ism.

هو أكثر من الحدود والقواعد.

لقد سبق وقلنا بأن أي رياضة مقيدة بزمن يحدها، وأنها لا علاقة لها بالواقع حولها من قريب أو بعيد، وأن أدائها هو - في حد ذاته - غايتها وغرضها علاوة على ماتستمده من الناس من التزود بأسباب البقاء مدركين ما تنطوي عليه من متعة ومرح وانتشاء وتحرر من ضغوط الحياة اليومية ومشاقها. وكما نلاحظ فإنه ولا واحدة من هذه الخصائص قابلة للانطباق على العلوم ذلك أن العلم ليس فقط سعياً متصلاً للتماس مع الواقع.بما يحققه من فوائد ومنافع واقعية، أي حين تجد تطبيقاته سبيلها إلى الواقع فتغيره وتُحسِّن من شأنه، فالعلم لا ينفك ينحو لإقامة نموذج للحقيقة ذي مصداقية عالمية،ذلك هو العلم والعلوم البحتة. فالقواعد التي تحكمه، على العكس من قواعد اللعب، هي قواعد عرضة للتحديات على مدى الزمان، فدائماً ما تكذبها التجربة والخبرة ودائماً ما تقتضي التعديل والتنقيح، في حين أن قواعد أي لعبة لا يمكن تغييرها أو استبدالها وإلا أفسدنا اللعبة ذاتها.

وعلى ذلك، فإن الاستنتاج القائل بأن العلم كله ليس إلا لعبة يمكن طرحه جانباً كشكل من أشكال المعرفة الميسورة المتاحة. لكن من حقنا أن نتساءل عما إذا كان أي علم قابلاً للانخراط في اللعب ضمن حدود منهجه المغلقة. ومن هنا وعلى سبيل المثال لا الحصر،

يبدو لنا العالم ولوعاً على الدوام بالأنظمة المفضية إلى اللعب. ولأن العلم القديم قد أفتقر إلى الأساس التجريبي المناسب فقد أجهد نفسه في ابتداع أنظمة عقيمة لكل المدركات العقلية والخواص المادية. وعلى الرغم من أن الملاحظة والتقدير الكمي يقومان بدور الكابح لأي تجاوز في هذا الصدد فإنهما سواء بسواء لم يتمكنا من تلافي الأهواء والشطط في مجالات البحث العلمي. بل إن أكثر التحليلات التجريبية دقة وإحكاماً، والتي غالباً ما لا تُستغل الاستغلال الأمثل حال ظهورها ونشوئها، إنما يتم اللعب بها لصالح النظريات المستقبلية اللاحقة. صحيح أن هامش اللعب يتم اكتشافه دائماً في نهاية المطاف لكن هذا الاكتشاف يبرهن على أنه موجود. ولطالما أنحى الناس باللائمة على المشرعين القانونيين لقيامهم بمثل هذه المناورات. ولا يُستثنى فقهاء تاريخ اللغة ودراساتها من ذلك، إذ إنه، ومنذ ظهور العهد القديم (التوراة)، وكتب الڤيدا الهندية انغمس الفيلولوجيون (فقهاء علم اللغة). ووجدوا متعة عظمي فى الدراسات المحفوفة بالمحاذير التي تعنى بأصل الكلمات وتاريخها، وهي اللعبة المفضلة إلى يومنا هذا عند أولئك الذين يتجاوز فضولهم العلمي حدود معرفتهم. ومما لا ريب فيه أن مدارس علم النفس الحديثة لم تذهب بعيداً بتعاطيها العابث والمجاني مع المعجم الاصطلاحي الفرويدي (نسبة إلى عالم النفس الشهير سيغموند فرويد) على يد كل من هب

ودب، كفوءا كان أم غير كفء؟

وبمعزل عن احتمال تلاعب الباحثين العلميين والهواة منهم بمنهج البحث فقد يغريهم الدافع التنافسي البحت على الدخول إلى منطقة اللعب. وبالرغم من أن المنافسة في العلم أقل تأثراً بالعوامل الاقتصادية عنها في حالة الفنون، فإن النمو المنطقي للحضارة، والذي نطلق عليه اسم العلم، محكوم بالمنطق والحوار الجدلي أكثر مما نصادفه في حالة الفن والفنون. وفي أحد الفصول الأولى من هذا الكتاب كنا قد ناقشنا أصول العلم والفلسفة، واكتشفنا أنهما قائمان في المجال الصراعي. فالعلم، كما قال البعض عن حق،معرفة إشكالية. لكنه نذير سوء أن يصبح دافع السبق للزملاء، في اكتشاف حقيقة ما، أو في دحض وإبطال براهينهم، غالباً على ما نقوم به من عمل علمي. إن من ينشدون بحق بلوغ الحقيقة لا يلقون بالاً ولا يأبهون بمحق منافسيهم والانتصار عليهم.

وكاستنتاج مؤقت وغير حاسم يتعين علينا القول بأن العلم الحديث في التزامه وتقيده بالمتطلبات الصارمة للدقة والصدقية يكون أقل قابلية للاندراج تحت طائلة اللعب كما عرفناه من قبل، وذلك عما كان عليه الحال في أوقات سابقة ولغاية عصر الإحياء حيث لمسنا سمات لعب واضحة لا تخطئها العين سواء في الفكر العلمي أوفى مناهج البحث. دعونا إذن، نكتفي بهذه الملاحظات القليلة حول

عامل اللعب في الفن والعلم الحديثين علماً بأن هناك الكثير مما يمكن التطرق إليه والحديث حوله. ولما كنا نستعجل الوصول إلى نهاية المطاف فلم يبق إلا التطرق إلى عنصر اللعب في الحياة الاجتماعية المعاصرة على العموم، وخاصة فيما يتعلق بالسياسة. لكن دعونا نتجنب منذ البداية حالتين من حالات الالتباس. أولاهما أن ثمة أشكالاً معينة للعب قد تستغل- بقصد أو بدون قصد - للتعمية والتغطية على بعض المخططات والمقاصد الاجتماعية والسياسية. وفي هذه الحالة فإننا لا نتعاطى مع عنصر اللعب الأزلي الذي كان الفكرة الرئيسية في هذا الكتاب ولكننا نتعاطى مع اللعب الزائف. وثانيهما، وهو أمر منفصل تماماً عما سبق، أن من المحتمل على الدوام أن نصادف ظواهر تبدو للعين غير المدققة وقد اتخذت كل سمات اللعب ويحسبها الرائي من بعيد اتجاهات لعب مستقرة ثابتة لكنها في واقع الأمر ليست كذلك. فالحياة الاجتماعية الحديثة يهيمن عليها بدرجة متزايدة التواتر، وهو طابعٌ ومزاجٌ يتشابه مع اللعب إلى حد ما ويزرع في النفوس الوهم بوجود عامل لعب قوي نشط.

هذا الطابع وهذا المزاج هو ما أتجاسر على تسميته باسم طابع الصبينة أو المزاج الصبياني[1] وهي أكثر التسميات ملاءمة لهذا المزيج

---

(1) Puerilism.

من المراهقة والهمجية التي تفشت كالوباء في كل أرجاء العالم خلال العقود الاثنين أو الثلاثة الأخيرة. ويبدو لي وكأن ذهنية وسلوك المراهقين تبسط الآن ظلها على جوانب كبيرة من الحياة المتحضرة كانت في السابق منطقة نفوذ للراشدين المسؤولين. إن السلوكيات التي أعنيها واستحضرها، هي في حد ذاتها، قديمة قدم الدهر، لكن الفرق يكمن في المكانة التي تحتلها ضمن حضارتنا الآن، والغلظة والوحشية التي تتبدى بها للعيون الفاحصة. لعل أقوى هذه العادات والسلوكيات وأكثرها إزعاجاً هي روح القطيع أو سلوك الحشد. وينتج عن هذا السلوك صبينة من الدرجة الدنيا تتمثل في الصياح والجأر عند تحية الآخرين واستعمال إشارات أخرى، وكذلك ارتداء الشارات وما لا حصر له من قطع الخِردوات والإكسسوارات السياسية والقيام بالمسيرات المنظمة أو المشي بطريقة خاصة معينة، وسائر منظومة الهراء من الدجل والشعوذة الجماعيين.

وقريب من هذا، وإن يكن على المستوى النفسي الأعمق، ما نلاحظه من ظمأ لا يرتوي للاستجمام العابث التافه والحسِّية الغليظة القبيحة، والمرح الصاخب في اللقاءت الجماهيرية، والتظاهرات الجماهيرية، والمسابقات وإلى ما غير ذلك. صحيح أن النوادي أو الأندية هي مؤسسات قديمة قدم الزمن لكنها مصيبة كبرى أن تنقلب أمم بأسرها إلى أندية، ذلك أن الأندية وبعيداً عن أنها ترتقي بخصال

ثمينة كالصداقة والولاء فإنها مراتع خصبة لنمو الطائفية والتحامل والريبة في الآخرين والتشامخ عليهم والمسارعة إلى الدفاع عن أية أوهام يمليها حب الذات أو الضمير الجمعي. لقد رأينا بأم أعيننا أمماً عظيمة وهي تُبدد كل رصيدها من الشرف، وكل ما تجمع عندها من حس فكاهي مرح، وكل ما احتواه ضميرها ووجدانها من آداب السلوك المتحضر وقواعد اللعب النظيف. وليس هنا مقام الكشف عن أسباب حدوث ذلك، ولا عن نمو ومدى انتشار هذه البلطجة الثقافية، ولا عن اقتحام قطعان أنصاف وأرباع المتعلمين لمسارات العقل الإنساني في شتى بقاع العالم، وعن ترهل القيم الأخلاقية وأخيراً هذا التضخم التقني الذي لا شك في أنه مسؤول عن ذلك إلى حد كبير.

ولسوف نكتفي بعرض مثال واحد عن الصبينة الرسمية، وهو مثال، كما عرفنا من التاريخ، كان محل تحمس ثوري وعلامة من علامات الثورة ألا وهو العمد إلى استبدال أسماء ذات تاريخ لمدن وأشخاص ومؤسسات وتقاويم زمنية إلى ما هو خلاف ذلك. لقد أفادت صحيفة براڤدا[1] السوفيتية بتاريخ التاسع من شهر يناير عام 1935 بأنه ونتيجة لعجز ثلاث كولوخوزات (الكولخوز مزرعة

(1) صحيفة الحزب الشيوعي السوڤيتي الناطقة باسمه اعتبارا من انتصار الثورة البلشفية في عام 1917 بروسيا، وقد ظلت موجودة حتى انهيار الاتحاد السوڤيتي في مطلع التسعينيات.

جماعية سوفيتية في العصر الشيوعي) عن توريد حصص الحبوب المقررة في مقاطعة كيرسك والتي كانت قد سميت بأسماء ذات مهابة مثل بوديني وكروبسكايا، وكلمة روسية أخرى «مرادف لحقل القمح الأحمر» قد أعيد تسميتها على يد مجلس السوفيت المحلي (البلدية المحلية) بأسماء وضيعة مثل كولخوز سلوغارد وكولخوز سابوتير، وغيرهما من المتبطلين العاطلين. وبالرغم من أن هذه الحماسة الثورية الزائدة قد تلقت صداً رسمياً ورفضاً من اللجنة المركزية للحزب الشيوعي السوفيتى وتم سحب هذه الأسماء المشينة، فإن هذا المسلك الصبياني يظل معلماً بارزاً ومعبراً نموذجياً عن هذا النزوع.

وعلى الضفة الأخرى من ذلك الاتجاه يأتي الإبداع العظيم للمرحوم اللورد بايدن باول الذي كان هدفه تأسيس القوة الاجتماعية لفئة الصبية كفئة خاصة، وأن يجعل منها رصيداً اجتماعياً ذا قيمة. هذه النظرة ليست صبينة، ذلك أنها ترتكز إلى فهم عميق لذهنية ومدى أهلية غير الراشدين، وبالمثل لقد أعلنت الحركة الكشفية عن نفسها بوضوح باعتبارها حركة رياضية. وهنا، كما في أي مكان آخر، يمكننا أن نصادف نموذجاً لرياضة أو لعبة تقترب إلى حد بعيد من الألعاب الصانعة للثقافة ذات التاريخ القديم الغابر وفقاً لما تُمليه المرحلة العمرية. لكن حينما تهبط النزعة الكشفية إلى درك السياسة

فعلينا أن نتساءل عما إذا كانت الصبينة المتفشية في مجتمع الوقت الراهن ذات وظيفة رياضية أم لا؟ وللوهلة الأولى قد تكون الإجابة بنعم قاطعة وقد كانت هذه إجابتي وتفسيري للظاهرة في كتابات ودراسات أخرى من قبل.

لكنني الآن انتهيت إلى استنتاج مختلف. فطبقاً لتعريفنا الخاص باللعب، فالصبيانية متمايزة عن روح اللعب والألعاب؛ لأن الطفل إذ يلعب ليس متصبيناً بالمعنى الملفوظ والسلبي الذي نقصده هنا. ولو كانت الصبيانية الحديثة في مجتمعاتنا ألعاباً أصيلة لرأينا الحضارة تكر راجعة إلى الأشكال العظيمة الغابرة من الاستجمام حيث ينصهر في بوتقة واحدة ووحدة نموذجية كل من الديني المقدس وأسلوب الحياة وكرامة وكبرياء البشر. إن مشهد مجتمع يهرول متخذاً من مشية الإوزة[1] طريقة للخطو نحو العبودية والخنوع هو بالنسبة للبعض بزوغ لفجر الألفية الثانية، ونحن نعتقد أن هؤلاء مخطئون كل الخطأ.

وهكذا يفرض الاستنتاج البائس القائل بأن عنصر اللعب في الثقافة في حالة أفول منذ القرن الثامن عشر، نفسه، أي إبان ازدهاره الكامل. فالحضارة اليوم كفت أن تتسم بميسم اللعب والألعاب

---

(1) الإشارة هنا للمشية العسكرية المعتمدة في ألمانيا النازية وإيطاليا الفاشية إبان عهد هتلر وموسوليني في الثلاثينيات والأربعينيات من القرن الماضي.

وحتى في الجوانب التي قد يبدو لنا منها أن ثمة ميسم لعب فإنه ميسم زائف ولعب زائف(أكاد أجزم بأنها تلعب لعباً زائفاً)، لذلك أصبح من الصعوبة بمكان أن نحدد أين ينتهي اللعب وأين يبدأ ما ليس بلعب أو ألعاب، ويصدق هذا بالخصوص على السياسة. لم يمض وقت طويل كانت فيه الحياة السياسية في الديمقراطيات البرلمانية عامرة بملامح اللعب والألعاب التي لا تخطئها العين. لقد أعمل أحد تلاميذي – في وقت قريب – ملاحظاتي حول هذه النقطة في أطروحة تتناول الفصاحة البرلمانية في فرنسا وإنجلترا مبيناً أنه ولحد القرن الثامن عشر، كانت مداولات مجلس العموم البريطاني تجري وفقاً لقواعد رياضية وفي إطار روح اللعب الخالصة.

فالتناحر الشخصي الدائب والذي لا ينتهي، يتكفل على الدوام بإشعال المباراة المتواصلة بين اللاعبين الذين لا هم لهم سوى هزيمة بعضهم بعضاً، ولكن دون المس والإخلال بمصالح الوطن الذي يتفانون في خدمته والذود عن مصالحه بكل جدًّ وجدية. إن روح وآداب الديمقراطية البرلمانية بقيت ولعهد قريب روح وآداب اللعب النظيف في إنجلترا وفي البلدان التي حذت حذوها في اقتباس النموذج الإنجليزي وإن بتصرف. إن روح الصداقة سوف تساعد الخصوم الألداء على مواصلة التحاور بمودة وكياسة حتى ولو كانوا قد انتهوا لتوهم من سجال برلماني قاس ومرير. ولقد كان هذا النهج

هو ما ولدَّ ما يعرف باسم «اتفاق الجنتلمان» أو «اتفاق السادة المتحضرين». ولسوء الحظ فإن ثمة أطرافاً مشاركة لم تكن على الدوام يقظة فيما يتعلق بالالتزامات والواجبات التي تنطوي عليها لفظة «المتحضرين». ولا مجال للشك في أن عنصر اللعب هذا هو ما يصون عافية الحياة البرلمانية، على الأقل في بريطانيا العظمى، بالرغم من الإساءات التي لحقت به في الآونة الأخيرة.

إن المرونة التي تتسم بها العلاقات الإنسانية وتطبع الآليات السياسية تتيح لها أن «تمارس اللعب»، ومن ثم تتمكن من تخفيف التوترات والتي لولاها لتزعزعت الأوضاع أو لأصبحت خطراً يتهدد النظام بأسره، ذلك أن اضمحلال وتدهور روح الفكاهة هو ما يسمم الحياة ويقتلها. ولسنا بحاجة للقول بأن عامل اللعب هذا ماثل في سائر عمليات الآلة الانتخابية في الديمقراطيات البرلمانية. والأمر أكثر جلاءً وسطوعاً في السياسة الأميركية قبل أن يختزل نظام الحزبين الكبيرين نفسه إلى فريقين عملاقين بزمن طويل، واللذين لا يكاد غير الأمريكي يلاحظ وجود اختلاف سياسي بينهما، فإن العملية الانتخابية في أمريكا قد تطورت حتى أصبحت نوعاً من الرياضة القومية. وكانت انتخابات الرئاسة الأمريكية في عام 1840 النموذج الذي احتذته سائر الانتخابات اللاحقة عليها. وكان

الحزب الذي يسمي نفسه الحزب الهويغي[1] (أو حزب الهويغ) قد رشح مرشحاً ممتازاً وهو الجنرال هاريسون الذي ذاع صيته منذ عام 1812، لكنه لم يقدم أي برنامج سياسي. إنما المقادير ساقت إليهم ما هو أفضل من البرامج السياسية وما شاكلها، ألا وهو الرمز الذي امتطوه حتى دخلوا البيت الأبيض: ذلك الكوخ الخشبي الذي كان مقراً لإقامة هذا المحارب القديم بعد تقاعده من الجيش الأميركي. أما تسمية الرئيس بأغلبية الأصوات، أي بأعلى الأصوات فقد دُشنت في عام 1860 وجاءت بإبراهام لنكولن إلى سدة السلطة في البيت الأبيض. إن النزعة العاطفية لدى الأميركيين تتغلغل بعيداً حتى تصل إلى أصول مكونات الأمة الأميركية ذاتها: لقد ظل الأميركيون أوفياء على الدوام لمبادئ الحياة الخشنة والمتقلبة التي أرساها أجيال الرواد الأوائل.

ثمة ما يثير الإعجاب في الحياة الأميركية السياسية، ذلك أنها بسيطة وتلقائية مهما حاولنا البحث سدى عن ملامح للقسر والإكراه والمرارات المتبادلة، أو ما هو أسوأ بكثير مما نصادفه في المشهد السياسي الأوروبي المعاصر. وعلى الرغم من وجود دلائل لاحصر لها على مثول اللعب في السياسة الوطنية، فقد يبدو من الوهلة الأولى

(1) Whig.

الهويغ حزب أميركي أنشئ عام 1834 لمناهضة الحزب الديمقراطي ومحاربة بريطانيا، وقد تحول في عام 1854 إلى ما هو معروف الآن بالحزب الجمهوري.

أن ثمة فرصة ضئيلة لذلك على صعيد العلاقات الدولية. واقع تلك العلاقات التي انحدرت إلى وهدة العنف والخطر لا ينفي أنها في حد ذاتها تعبر عن إمكانية اللعب. فكما بينت لنا أمثلة عديدة فإن اللعب قد يكون قاسياً ودامياً وعلاوة على ذلك غالباً ما يكون لعباً زائفاً. فأي ملتزم بالقانون أو مجتمع مكون من دول ملتزمة بالقانون هو مجتمع ذو سمات ترتبط بصورة أو بأخرى بمجتمع اللعب. ذلك أن ما يصون القانون الدولي بين الأمم هو إقرارها المتبادل بمبادئ معينة تفعل فعل قواعد اللعب بالرغم من حقيقة أن هذه المبادئ هي فقط مبادئ مجردة لا أكثر. وإلا فليس ثمة حاجة لإقرار مبدأ وحدة النظام العالمي الذي يعترف صراحة بأن الإرادة العامة في المحافظة على القواعد ترتكز إلى اللحظة التي يتنصل فيها هذا الطرف أو ذاك من ذلك التعاهد الضمني فإن النظام القانوني الدولي بأسره، حتى وإن بصورة مؤقتة، معرض حتماً للانهيار ما لم تقف بقية الأطراف وقفة حازمة في تجريم وتأثيم من يفسدون قواعد اللعب.

إن المحافظة على القانون الدولي اعتمدت في كافة المراحل التاريخية اعتماداً كبيراً على مبادئ قائمة خارج الحدود الصارمة للقانون مثل الشرف واللياقة والتزام الأعراف الحميدة. ولم يكن عبثاً بلا طائل البتة أن تطورت قواعد الحرب الأوروبية في أحضان مبادئ وقواعد الشرف المرتبطة بالفروسية القديمة. ويفترض القانون الدولي

ضمناً أن على القوة المنهزمة أن تسلك مسلك الإنسان المتحضر والخاسر المحترم، وهذا ما لم يحدث إلا نادراً للأسف الشديد. لقد كان من مواصفات اللياقة الدولية إعلان الدولة التي تنوي شن الحرب على غيرها عن نيتها مسبقاً وقبل أن تشرع في شنها، بالرغم من أن المعتدي غالباً ما يغض الطرف عن الالتزام بهذا التعهد غير القابل للتنفيذ ويبادر إلى الاستيلاء على بعض المستعمرات النائية أو ما يشاكل ذلك. لكن من الحق أن نقول إنه ولوقت قريب للغاية كانت الحرب تعد رياضة نبيلة – رياضة الملوك – ولا يزال القاسم المشترك الذي يجمع بين مبادئها وقواعدها مرتكزاً، ولا يزال إلى عناصر اللعب الأساسية التي تعرفنا عليها وهي في أوج ازدهارها إبان الحروب القديمة الغابرة.

ثمة عبارة فكهة في الأدبيات السياسية الألمانية الحالية تتحدث عن الانتقال من حالة السلم إلى حالة الحرب، تقول: (إنه التوسيع الجاد لحالة طارئة)[1] وبالمنطوق العسكري الصرف فإن هذا المفهوم صحيح بالطبع. فبالمقارنة مع القتال الصوري المتمثل في المناورات والتدريبات العسكرية والتعبئة والتوجيه المعنوي فإن الحرب الفعلية هي اللعبة الجدية الأكبر ولا جدال. لكن المناظرين السياسيين الألمان يقصدون ما هو أكثر من ذلك فالمصطلح «التوسيع الجاد» يعترف

(1) Das Eintreten des Ernstfalles.

صراحة بأن السياسة الخارجية لن تصل قط إلى المستوى الأمثل من الجدية، ولن تحقق هدفها أو تبرهن على كفاءتها إلا عند بلوغها مرحلة العدائيات الفعلية. إن العلاقة الحقيقة بين الدول ليست سوى علاقات حرب. وما الجهود الدبلوماسية دائبة الحركة على مسارات التفاوض والاتفاق إلا تمهيداً لشن الحرب أو هدنة بين حربين. إن هذا المعتقد المخيف اعتنقه الكثيرون واقروا به حق الإقرار. ومن المنطقي بالنسبة لمشايعي هذا النهج وهذا التصور أن يعتبروا الحرب والاستعداد لها الشكل الوحيد للسياسة الجادة، ومن ثم أن ينكروا وجود أي رابطة بين الحرب وبين المنافسة أي بينها وبين اللعب. إن عامل الصراع، هكذا يقولون، كان عاملاً فعالاً في المراحل البدائية من الحضارة، وكان العامل الأمثل حينها، لكن الحرب على أيامنا هذه أبعد ما تكون عن منافسات الأقوام الهمجية.

إن الحرب قائمة على (مبدأ الصداقة اللدودة)[1] وكل «العلاقات الحقيقية» بين الأمم والدول، هكذا يعتقدون، إنما يحكمها هذا المبدأ الذي يتعذر اجتنابه. فما أي مجموعة «أخرى» على الدوام سوى أعداء أو أصدقاء. وليس العدو، بالطبع، هو ما يفهم من تسميته كشخص نكرهه، أو كشخص شرير نتجنبه لكنه ببساطة ويسر الغريب أو الأجنبي الذي يقف حجر عثرة في طريق جماعتك.

---

(1) Friend – foe principle.

وهذه النظرية تأبى أن تعتبر العدو منافساً أو مناهضاً. إنه في نظر معتنقي النظرية حجر عثرة في طريقك ولابد من إزاحته. ولو كان فيما مر بنا من تاريخ طويل ممتد من مثال شبيه لهذا التبسيط المخل لمعنى العداوة، والذي يهبط بها لمستوى العلاقة الميكانيكية فحسب، فذلك هو الصراع البدائي بين العشائر والقبائل وقت أن تضخم عامل اللعب وتشوه. ومن المنطقي أن تكون الحضارة قد أخرجتنا من وهدة هذه الحالة. ولست أعرف فيما مر بي ما هو أدعى للأسى وما هو أبعد عن الرشد والعقل من الضلالة والهمجية والمرَضيَّة التي سوغها المفكر «كارل شميت» في مفهومه عن الصديق اللدود.

إن تصوراته اللاإنسانية لا تثبت على محك النقد حتى باعتبارها عينة من عينات المنطق الشكلي أو الصوري. فليست الحرب هي الخطر بل السلام. فالحرب،وكل ما يتعلق بها، تبقى راسخة ووثيقة الارتباط بالروابط البارعة والسحرية للعب والألعاب. وعندما تستطيع البشرية التسامي فوق مبدأ الصديق اللدود المثير للرثاء، عندها فقط تكون قد حققت أرفع درجات الكرامة والشرف. إن شعار «الجدية» الذي يرفعه شميت من شأنه أن يعود بنا القهقرى إلى المستوى الوحشي البربري. وهكذا فإن التناقض المحير بين الجد واللعب يطرح نفسه علينا مجدداً. فلقد بتنا مقتنعين بأن الحضارة متأصلة في اللعب النبيل ولو صح وتجلى ذلك بكل قلبه وقالبه،

شكلاً ومضموناً، فإنه لا يمكن تحمل تجاهل عنصر اللعب. وإنما يتجلى الطابع الإلزامي لقواعد اللعب بأكثر ما يتجلى في العلاقات بين البلدان والدول. وما إن يتم خرق هذه القواعد حتى يسقط المجتمع في وهدة البربرية ودرك الفوضى العارمة. ومن ناحية أخرى فليس بوسعنا أن ننكر أن الحروب الحديثة قد انحدرت إلى مستوى النزوع الصراعي القديم في اللعب بالحرب من أجل الجاه والمجد.

وذلكم هو بيت الداء: إن الحرب الحديثة، وبحسب ما يتراءى لنا، قد أضاعت كل اتصال مع اللعب والألعاب. فثمة دول ذات دعاوى ثقافية وحضارية عظمى انسحبت من عصبة الأمم التي تحترم سيادة الدول الأخرى ضمن نطاق أراضيها، وتبدي توقيرها لمؤسساتها وقوانينها وراحت تعلن بلا أدنى حياء «أنه ليس ثمة قانون دولي وإرادة دولية عامة»[1]. وباتخاذها هذا الموقف فإنها تخرق قواعد اللعب المتضمنة في أي ضرب من ضروب القانون الدولي. ولنر الآن إلى أي مدى يصل التلاعب بالحرب كما سبق وقلنا وكما سميناه من أجل الجاه والمجد وكيف أن ذلك ليس لعباً حقيقياً على أي نحو كان، وكيف أن الحرب، إن صح التعبير، تقوم بدور مفهوم اللعب الزائف في الحرب. في السياسة المعاصرة القائمة بالفعل على التأهب الأقصى إن لم يكن ثمة التحضير الفعلي للحرب، لا نكاد نميز أي أثر

(1) Pacta non sunt servanda.

لنزعة اللعب القديمة. في السياسة المعاصرة لم نعد نرى سوء الازدراء لمبادئ الشرف، ولم نعد نشاهد سوى الإقصاء والتنكر لقواعد اللعب والرياضة، وما عاد خرق القانون الدولي مستهجناً. كما صارت كافة الروابط القديمة التي تربط الحرب بالشعائري المقدس والديني الموقر أثراً بعد عين.

ومع ذلك فإن الطرائق التي تدار بها سياسات الحرب وتنفذ بها تحضيراتها لازالت تحمل آثاراً لا حصر لها من النزعة الصراعية التي كانت سائدة في المجتمعات البدائية. لقد كانت السياسة ولازالت لعبة من ألعاب الحظ، وليس علينا في هذا الصدد إلا أن نفكر في التحديات والتحريض المتبادل، والتهديدات الماثلة وحالات الشجب والتحذير وإلغاء المعاهدات، لنتأكد من أن الحرب والسياسات التي دائماً ما تفضي إليها ما هي إلا مقامرة حسب طبائع الأمور وفقاً لما صرح به نيفيل تشمبرلين (رئيس وزراء بريطانيا في الثلاثينيات) في الأيام الأولى من سبتمبر 1939 (أيام بدء الحرب العالمية الثانية). وعلى عكس ما يبدو ويظهر، فإن الحرب، على هذا النحو، لم تتمكن من تحرير نفسها من الدائرة السحرية للعب والألعاب.لكن هل يعني ذلك أن الحرب مازالت لعبة من الألعاب حتى بالنسبة للمعتدى عليهم والمضطهدين، أولئك الذين يقاتلون من أجل حقوقهم وحريتهم؟ هنا يصادف الهاجس المزعج، الذي يراودنا حول ما إذا كانت

الحرب بالفعل لعباً أم جداً، وإجابته القاطعة الحاسمة: إن ما يجعل أي عمل من أعمالنا فعلاً جاداً هو محتواه الأخلاقي.

لقد كفت أي معركة أو قتال عن أن تكون لعبة من الألعاب حين داخلتها واستقرت في بواطنها القيم الأخلاقية.ولا سبيل للخروج من هذه المعضلة المزعجة مادام الطريق مسدوداً أمام من ينكرون القيمة الموضوعية والصدقية على المعايير الأخلاقية. إن قبول كارل شميت للصيغة القائلة بأن الحرب «استطراد جاد لحالة الطوارئ» هو قبول في محله إذن، لكن على نحو مختلف تماماً عما قصده هذا المفكر. إن وجهة نظره إنما تنطبق على المعتدي الذي لا يتقيد بأية اعتبارات أخلاقية. وتبقى الحقيقة أن السياسة والحرب متجذرتان بعمق في التربة البدائية للثقافة كلعبة متمثلة في المنافسة وبالمنافسة على الدوام. وإنما من خلال روح الجماعة ومزاجها وعبقريتها نتسامى على مبدأ الصديق اللدود ونقر بوجود هدف أسمى من مجرد إرضاء الذات أو الجماعة أو الأمة، وساعتها فقط سيتجاوز المجتمع السياسي «لعبة» الحرب صوب الجدية الحقيقية.

ومن هنا ولكي نصل إلى الاستنتاج التالي فقد اتخذنا طريقاً جانبية، وسوف نرى أن الحضارة الحقة لا يمكن أن تتحقق وتتواجد في غيبة من عناصر اللعب والألعاب، ذلك أن أي حضارة ليس لزاماً عليها أن تكبح زمام نفسها وتسيطر عليه فقط، ولا أن تكون قادرة

على التمييز القاطع بين نوازعها واتجاهاتها وبين الهدف الأسمى والغايات العليا، وإنما يتعين عليها أن تعي وتدرك تمام الإدراك بأنها محكومة بقيود معينة عليها أن تتقبلها طواعية. فالحضارة، وعلى نحو ما من الأنحاء، لعبة سيظل أصحابها يلعبونها طبقاً لقواعد معينة مادامت هناك حضارة، ولسوف تتطلب الحضارة الحقة على الدوام اللعب النظيف. وليس اللعب النظيف إلا إيماناً ويقيناً طيبين متمثلين في صورة اللعب والألعاب. ومن ثم فإن الغش أو إفساد اللعب يقصم ظهر الحضارة ذاتها. وحتى يصبح عنصر اللعب قوة ثقافية خلاقة ومؤثرة فلابد من أن يكون عنصراً نقياً خالصاً لاتشوبه شائبة. ويتعين ألا يقوم ذلك على التعتيم والحط من شأن القواعد التي أملاها العقل والإيمان وارتضتها البشرية جمعاء. ويتوجب ألا يكون ذلك مجرد مظهر خادع، أو قناعاً لأغراض سياسية تتستر وراء وهم الألعاب الحقيقية. فاللعب الحق لا علاقة له البتة بالدعاية، إن غايته كامنة في ذاته، وروحه الدافعة هي في إشاعة البهجة والسعادة.

في تناولنا لموضوع كتابنا وحتى الآن حاولنا جاهدين الالتزام بمفهوم للعب ينطلق من الخصائص الإيجابية والمسلم بها عامة في نطاق اللعب والألعاب. لقد أخذنا مفهوم اللعب بمعناه اليومي المباشر وحاولنا تجنب المفهوم الفلسفي الضيق الذي يمكن أن يضفي صفة اللعب على كل أعمال البشر. وها نحن الآن في نهاية نقاشنا، ومع

ذلك فإن هذه النقطة مازالت معلقة وبحاجة إلى أخذها في الحسبان. لقد تحدث التراث الإغريقي المتأخر عن هيراقليطس فقال: «لقد اعتبر هيراقليطس سائر أفكار البشر ألعاب أطفال». وكتعليق على هذا القول بالغ النفاذ دعونا نردفه بفقرة أطول لكلمات أفلاطون التي سقناها في الفصل الأول من الكتاب حيث يقول: «بالرغم من أن شؤون البشر لا تستأهل كل هذه الجدية المتناهية فمن الضروري مع ذلك أن يكونوا جادين، إلا أن السعادة أمر آخر، لقد قلت وأقول: إن على الإنسان أن يكون جاداً مع من هو جاد، والعكس صحيح. إذ الإله وحده هو الجدير بالجدية المطلقة لكن الإنسان ليس إلا دمية ولعبة في يد الإله، ولعل هذا هو أفضل ما فيه. وعلى ذلك فعلى كل رجل وامرأة أن يعيشا حياتهما طبقا لهذا التصور وأن يلعبا أسمى وأنبل الألعاب والرياضات. يجب أن يكون ثمة شعور مختلف عن العقلية السائدة في الوقت الراهن. إن من بين الناس من يعتبرون الحرب عملاً جدياً، بالرغم من أن الحرب لا هي جد ولا لعب. إن الحرب ليست ثقافة أو حضارة وهي لا تستحق كل هذه الصفات. إننا نعتقد أن اللعب والثقافة والحضارة هي الأشياء الأكثر جدية بين سائر الأمور. وعلى ذلك فعلى جميع البشر أن يعيشوا في سلام قدر استطاعتهم. فما هي إذن أفضل سبل الحياة؟ يتعين أن تعاش الحياة كلعبة، فنمارس الرياضات المعينة، ونقدم الأضاحي والقرابين،

ونغني ونرقص وعندها سيكون بوسع كل إنسان أن يسترضي الإله، وأن يدافع عن نفسه في وجه أعدائه وأن يحرز النصر في المنافسات والمسابقات».

وعلى ذلك فإن «البشر سيعيشون وفقاً لفطرتهم، ذلك أنهم ومن وجهات عديدة ليسوا إلا دُمَى، وبالرغم من تلك الوضعية إلا أنهم يملكون قسطاً صغيراً من المعرفة والحقائق». لكن يرد رفقاء أفلاطون عليه قائلين: «لقد قبَّحت في أعيننا صورة البشر أجمعين أيها الصديق أفلاطون، مادمت ترى هذا الرأي» ويجيبهم أفلاطون قائلاً: «اغفروا لي أيها الأصدقاء. إنما قلت ذلك وأقوله والإله على ما أقول شهيد، وما أقول إلا ما يمليه هو عليَّ. فإن أحببتم فإن البشرية ليست كلها شراً، لكنها جديرة ببعض التقدير والاعتبار». إن العقل البشري يمكنه أن يتحلل من دائرة اللعب السحرية بالتحول صوب المطلق. ومع ذلك فإن التفكير المنطقي لم يسبر غور الحقائق بما فيه الكفاية إلى اليوم. ولو قيض لنا أن نقوم بمسح شامل لكل كنوز العقل البشري وروائع إنجازاته عبر العصور فلسوف نكتشف في أعماق كل حقيقة بشرية جادة، إشكالية قابعة في انتظارنا لم تجد حلاً لها ولا تفسيراً لغموضها وألغازها.

ولا شك أننا ومن صميم قلوبنا ندرك أن لا شيء من أحكامنا وقضايانا ودعاوانا جامعة مانعة على الإطلاق. وعند هذا الحد

بالذات الذي تبدأ فيه أحكامنا بالتأرجح والتذبذب، فإن شعورنا بأن العالم جدي يتأرجح هو الآخر ويتذبذب ولا يبقى على حاله كما كان من قبل. وبدلاً من الحكمة القديمة القائلة بأن «الكل باطل وقبض الريح»[1] فإن النتيجة الأكثر إيجاباً والتي تفرض نفسها علينا هي أن «الكل لعبة». ولا شك في أن أفلاطون قد قدم لنا مجازاً قاصراً يعبر عن عجز العقل البشري الكامل حين وصف الإنسان بأنه لعبة في يد الآلهة. وفي صورة فردية تكرر الأفكار ذاتها حيث يقول الحكيم (المقصود النبي سليمان الحكيم) في سفر الأمثال: «الرب امتلكني حين بدأ في عمل كل شيء وقبل أن يصنع أي شيء من البداية. لقد خرجت من رحم الأبدية ومن غور الزمان القديم قبل أن توجد الأرض. كنت معه نصنع كل الأشياء، وكنت مغتبطاً في سائر الأيام، ألعب وألهو أمامه في سائر الأوقات، ألعب في ساحة العالم. وكانت كل مسراتي هي أن أكون مع أطفال البشر».

وكلما حاصرتنا دوامة التساؤلات التي لا تنقطع جيئة وذهاباً داخل نفوسنا وعقولنا: ما اللعب؟ وما الجد؟ فإننا نصادف المسألة الثابتة التي لا تتزعزع وهي الإنكار المنطقي لما نقوله ماثلة مجدداً في مجال الأخلاق والأخلاقيات. لقد بدأنا كلامنا بالتأكيد على أن اللعب يقع خارج نطاق الأخلاق. فاللعب ليس في حد ذاته خيراً

(1) عبارة وردت في نشيد الإنشاد على لسان النبي سليمان «ع» بالتوراة.

أو شراً. ولكن إن كان علينا أن نقرر ما إذا كان هذا العمل أو ذاك ما تمليه علينا إرادتنا باعتباره واجباً جدياً أو مباحاً كاللعب، فإن ضميرنا الأخلاقي سيكون على الفور فوق المحك. وطالما أن العدل والحق، والتعاطف، والتسامح شركاء لنا في تأهبنا لاتخاذ أي إجراء أو القيام بأي عمل، فإن سؤالنا القَلِق هذا لا محل له على الإطلاق. إن ذرة شفقة أو إحسان واحدة كفيلة بأن تسمو بأعمالنا فوق أي تمييزات ثقافية. إن الضمير النابع من إيمان بالعدل واللطف الإلهي، هذا الضمير الذي هو في صميمه نوع من اليقظة الأخلاقية، سوف يبدد السؤال الذي يتملص منا ويخدعنا حتى النهاية، ويغرقه في السكوت الأبدي.

ديناميكية اللعب في الحضارات والثقافات الإنسانية

يقف هذا الكتاب من الناحية الفكرية موقفاً علمياً وفلسفياً خاصاً يتمثل في افتراض أن اللعب هو أساس الحضارة وأنه الأقدم عهداً والأعمق أصلاً من الحضارة ذاتها. على امتداد فصول الكتاب أعمل المؤلف عديداً من مناهج وأدوات البحث والتحليل تتراوح بين التحليل الأنثروبولوجي والتحليل الاجتماعي والثقافي والتاريخي موظفاً هذه المناهج والأدوات في تحليل الموضوع. كما أكد الباحث منذ بداية الكتاب إلى نهايته أن عامل اللعب كان حاضراً وفعالاً على الدوام خلال مسيرة الحضارة والثقافة. وأنه علة ظهور الكثير من الأشكال والقوالب الرئيسة في الحياة الاجتماعية إذ إن روح التنافس الكامنة في اللعب كحافز اجتماعي هي أقدم من الحضارة والثقافة معاً.

ويرى المؤلف أن الحضارة لم تخرج من رحم اللعب كما يخرج الطفل من رحم أمه. بل إن الحضارة برزت أثناء اللعب وباللعب ولا تزال. ويذهب المؤلف إلى أن الطقوس الشعائرية الدينية قد شبت في أحضان اللعب الديني وأن الشعر والموسيقى والحكمة والفلسفة والعلوم جاءت وليدة المنافسات والألعاب الدينية القديمة.

علي مولا



Nederlands letterenfonds
dutch foundation for literature



المعارف العامة
الفلسفة وعلم النفس
الديانات
العلوم الاجتماعية
اللغات
العلوم الطبيعية والدقيقة / التطبيقية
الفنون والألعاب الرياضية
الأدب
التاريخ والجغرافيا وكتب السيرة